ΤΕΥΧΟΣ 82 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1991

500 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ!
Με τον Larry στην Αθήνα

LARRY LAFFER

Ο εραστής του 2000!


POWERFUL
MX-90
ΔΙΑΘΕΣΗ: MARMARAS LEATHER CLUB, ΤΗΛ. 48.11.208 - 48.16.967



ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ Η NINTENDO ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!

ΖΗΣΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ



Μια συνταρακτική οικογενειακή υπόθεση

Ένα μοναδικό computer game που διαθέτει 2 χειριστήρια (joysticks) για να παίζει όλη η οικογένεια.
Συνδέεται απευθείας με την TV προσφέροντας εκπληκτική εικόνα και ήχο.
Πλούσια συλλογή από ειδικές κασέτες (cartridges) που η κάθε μία περιέχει ένα φανταστικό Video Game.
Κάνε δικό σου το N.E.S. και ζήσε στο φανταστικό κόσμο της δράσης.





Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®



ΓΝΩΜΗ/FCB

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΑΓΑΠΟΥΝ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

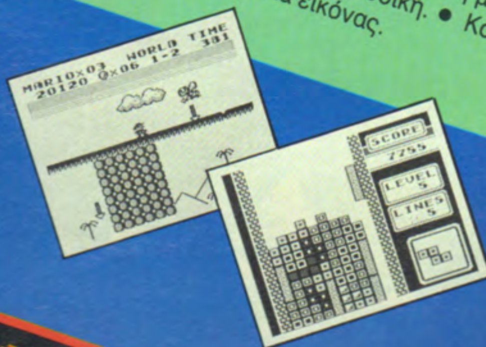


Το GAMEBOY αφού κατέκτησε όλο τον κόσμο τώρα ήρθε να κατακτήσει και σένα. Είναι ένας φανταστικός κόσμος δράσης που τον μεταφέρεις παντού, αρκεί να έχεις τσέπη. Είναι το μοναδικό φορητό κομπιούτερ που διαθέτει μεγάλη σειρά ειδικών κασετών (cartridges), όπως το TETRIS που προσφέρεται δωρεάν με την αγορά του GAMEBOY.

Το GAMEBOY ακόμα διαθέτει:

• Καλώδιο σύνδεσης με άλλο GAMEBOY για να παίζουν ταυτόχρονα 2 και περισσότερα άτομα με το ίδιο παιχνίδι. • Ακουστικά για να απολαμβάνεις μόνον εσύ τη στερεοφωνική μουσική του GAMEBOY. • Δυνατότητα να επιλέγεις μουσική. • Κοντρόλ για ένταση ήχου. • Κοντρόλ για ευκρίνεια εικόνας.





82

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1991

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Χρήστος Κυριακός
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Αντώνης Λεκόπουλος
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Βασίλης Γιακαμόζης, Δημήτρης Κοντογιάννης, Θόδωρος Κοντοχρηστος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Κυπαρίσσης, Αντρέας Τσουρινάκης, Απόλλωνας Κουτλίδης, Κώστας Βασιλάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Δημήτρης Παυλής, Χρήστος Μιχόπουλος, Θοδωρής Δεβελέγκας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Αποστόλης Μουρέλατος, Μάνος Νικολάου
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Γεωργιάδου, Κική Μελετζή, Χρύσα Παντελαίου
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιώργος Ντίνος
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Μαρίνα Δερβιτσιώτη, Αμαλία Λάμπογλου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος.
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία **NORTHERN NETWORK ΕΠΕ** Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Πλουμιστή Σιμοπούλου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ντίνα Παπανικολάου
ΣΥΝΤΑΞΗ: Ιωσήφ Κόνιος

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Χρίστος Σταμούλης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Λούλης, Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Δημήτρης Αγγελόπουλος
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Μαίρη Λυμπέρη, Παναγιώτης Σταματάς, Ελένη Κακαβά
DESKTOP PUBLISHING: Μάρα Παυλοπούλου, Βάσω Τσάρλαλη, Αντώνης Λεκόπουλος, Στέλιος Χαλδεάκης
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Γεωργία Νιφοροπούλου, Βίκυ Ψυχογιού, Άννα Σταυροπούλου, Μαριάννα Πλεξίδα
DATA ENTRY: Ελένη Κωνσταντινίδου
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα Ο.Ε., Β. Βογιατζής
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γκουνταρέλλης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 3.950 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ.: 7.700 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 5.800 δρχ. Αμερική: 7.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris





LARRY LAFFER
Ο ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΓΟΗΣ

Ο Αντώνης Λεκόπουλος περιγράφει τις εντυπώσεις του απο μια ανεπανάληπτη και αποκαλυπτική αθηναϊκή νύχτα με τον Leisure Suit Larry.

34

Περιεχόμενα

γράμμα από τη σύνταξη



Έχω την εντύπωση, αγαπητοί μας φίλοι, πως τέτοια εποχή κάθε χρόνο είναι πιο εύκολο για όλους μας να παραδεχτούμε πως τα computer games είναι μια μάλλον χειμερινή απασχόληση. Όχι, βέβαια, πως μέχρι τώρα δεν παίζατε τα αγαπημένα σας παιχνίδια. (Ο γείτονάς σας ακόμα θυμάται εκείνες τις ζεστές καλοκαιρινές νύχτες που ακουγόταν μέχρι αργά εκείνο το χαρακτηριστικό "μπλικ-μπλικ" μέσα στην κρεβατοκάμαρά του.) Όχι, ασφαλώς τα computer games είναι για μας η αγαπημένη μας διασκέδαση τις ελεύθερες - και όχι μόνο - ώρες μας. Αλλά, όπως και να το κάνουμε, όταν η νύχτα έρχεται γρηγορότερα και ο καιρός δεν είναι κατάλληλος για βόλτα, τι ωραιότερο από το αγαπημένο σας παιχνίδι, με ένα ποτό ή τη συντροφιά κάποιου φίλου και εσείς να προσπαθείτε να βάλετε τέλος στη διαφθορά που έχει προκαλέσει ο μαφιόζος "Lamarina".

Άλλωστε, και από πλευράς εξοπλισμού να το δείτε, η διαστημική πανοπλία φοριέται πιο εύκολα το χειμώνα, ενώ το ξύλο των κακών που απήγαγαν το κορίτσι σας γίνεται πιο υποφερτό, όταν φοράτε και κανένα δερμάτινο μπουφανάκι από πάνω.

Όμως, φέτος, φαίνεται πως περισσότερο από κάθε άλλη φορά τα sprites θα αναλάβουν να γεμίσουν τις κρύες χειμωνιάτικες νύχτες σας. Γιατί τώρα έχουν προστεθεί και οι παιχνιδομηχανές που, όπως ξέρετε, είναι οι επαγγελματίες του παιχνιδιού και δεν "παίζουν" με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Τρανό παράδειγμα των ικανοτήτων των game consoles αποτελεί το Special Review αυτού του τεύχους που φιλοξενεί το γρηγορότερο sprite που έχουμε δει μέχρι σήμερα σε monitor. Πρόκειται για τον Sonic, ένα σκαντζόχοιρο που σκοπός του είναι, αφού διασχίσει αρκετές καλοσχεδιασμένες και πρωτότυπες πίστες, να βρει και να εξοντώσει τον κακό Roboto που κρατάει φυλακισμένα τα μικρά ζωάκια του δάσους. Το Sonic είναι ένα από τα καλύτερα arcade παιχνίδια που έχουμε δει μέχρι σήμερα, με άψογο scrolling και προσεγμένο gameplay κι αν έχετε την τύχη να είστε κάτοχος ενός Sega Megadrive, δεν πρέπει με κανένα τρόπο να το χάσετε.

Δεν θα μπορούσαμε, όμως, με κανένα τρόπο να παραλείψουμε να σταθούμε για λίγο σε έναν άλλο διάσημο και γοητευτικό ήρωα που έχει κατορθώσει να δημιουργήσει το δικό του φανατικό κοινό. Κυρίες και κύριοι, έχουμε την τιμή να φιλοξενούμε τον Larry Laffer, γνωστό και ως Leisure Suit Larry. Ο Ανδρέας Τσουρινάκης, παλιός οπαδός του Larry, τον γνώρισε στον Αντώνη Λεκόπουλο, ο οποίος, εξαντλώντας κάθε όριο της φαντασίας του, αποφάσισε να περιγράψει πώς θα ήταν μια βόλτα στη νυχτερινή Αθήνα μ' αυτόν το γοητευτικό και άνετο τύπο. Ο Larry, βέβαια, δυστυχώς ή ευτυχώς για μας, θα μένει πάντα μέσα στα κυκλώματα του υπολογιστή μας ζωντανεύοντας τα πιο τολμηρά όνειρά μας και μαθαίνοντάς μας πως και το καλό χιούμορ το έχουμε ανάγκη, ακόμα και στα computer games.

Αγαπητοί μας φίλοι, στις σελίδες που ακολουθούν θα βρείτε, όπως κάθε μήνα, τα θέματα που αγαπήσατε στο περιοδικό σας, καθώς και ένα διαγωνισμό με πολλά δώρα για τους φίλους των adventure games. Θα διαβάσετε για το τεχνολογικό σπίτι του αύριο, όπως το φαντάζονται οι οραματιστές της σύγχρονης κατοικίας και θα πάρετε μια πρώτη γεύση από την ταινία "TERMINATOR 2" που πρόκειται να δείτε σύντομα στις οθόνες των κινηματογράφων. Ακόμα, θα μάθετε σε ποιο επίπεδο κινούνται τα MULTIMEDIA στη χώρα μας και θα γνωρίσετε το πρώτο δημιούργημα της SUPERSCAPE στον τομέα της "Πλαστής Πραγματικότητας". Μην ανησυχείτε, λοιπόν. Το PIXEL και ο υπολογιστής σάς υπόσχονται και αυτό το χειμώνα να σας κάνουν καλή παρέα.

Ο Αρχισυντάκτης


● Χρήστος Κυριακός


● Αντώνης Λεκόπουλος


● Δημήτρης Παυλής


● Γιώργος Κυπαρίσσης


● Ανδρέας Τσουρινάκης

MODUS VIVENDI

Ο ΑΕΤΟΣ ΠΑΤΗΣΕ ΣΤΗ ΓΗ

Πατήστε με το βήμα του αετού και αυτόν το χειμώνα. Τα "American Eagle", τα αγαπημένα παπούτσια της αμερικανική και ευρωπαϊκής νεολαίας κυκλοφορούν και φέτος το χειμώνα Είναι unisex, δερμάτινα και φοριούνται όλες τις ώρες της ημέρας. Η διαφορά τους με τα άλλα παπούτσια; Πολύ απλό: τα "American Eagle" δεν ......ακολουθούν τη μόδα τη δημιουργούν! Θα τα βρείτε στα:

- Danny Shop: Σόλωνος 22 – Αθήνα Ψυχάρη 1 – Ψυχικό
- ΤΕΣΣΕΡΑ: Τσακάλωφ 7 – Κολωνάκι Φωκ. Νέγρη 28 – Κυψέλη

καθώς και στα επιλεγμένα καταστήματα κάθε περιοχής.

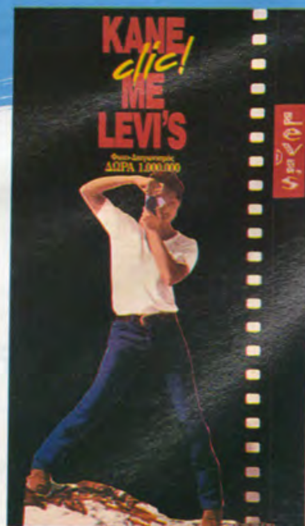
PEPE", ΤΩΡΑ ΕΠΙΣΗΜΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Τα Νο 1 ευρωπαϊκά jeans βρίσκονται τώρα επίσημα και στη χώρα μας. Το ομώνυμο βρετανικό group δέχτηκε την αντιπροσώπευσή του στην Ελλάδα από την CONNECTION Α. Ε, μια εταιρία που έχει συνδέσει το όνομά της με το θρύλο των CHEVIGNON και με διεθνώς επιτυχημένες μάρκες, όπως K–WAY, VERTE VALLEE, IN WEAR BISCOTE, SETRAK, RADIO, MATINIQUE, TOGS UNLIMITED και BONAVENTURE. Μια ακόμη σοβαρή επιλογή για τη χειμερινή σας casual γκαρνταρόμπα.



ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ LEVI'S

Φωτογραφήστε το και μετά φορέστε το. Φωτογραφηθείτε μαζί του στην μπανιέρα. Το παντελόνι Levi's δεν είναι απλά ένα μπλε κομμάτι ύφασμα, αλλά και ένα σύμβολο. Το να γίνει, λοιπόν, ένας φωτογραφικός διαγωνισμός με αυτό σαν θέμα έχει σίγουρα ενδιαφέρον, κι όχι μόνο λόγω θέματος: δώρα 1.000.000 δραχμών περιμένουν τους νικητές μέχρι τις 25 Νοεμβρίου που λήγει ο διαγωνισμός. Διοργανωτές οι Levi's και το περιοδικό Camera. Κουπόνια καθώς και για τους όρους διαγωνισμού θα πληροφορηθείτε στα καταστήματα απ' όπου θα αγοράσετε το παντελόνι σας.



Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΠΟΥΤΣΙΩΝ AIR WEAR

Δεν είναι μόνο η ειδική αεροδυναμική σόλα air cushion. Δεν είναι μόνο η δυναμική σχεδίαση και η "in" γραμμή. Είναι το γεγονός ότι η νέα σειρά Air Wave των Doc Martens φροντίζει το βάδισμά σας. Η σχεδίασή τους προσφέρει εκείνο το αίσθημα του "βαδίσματος" στον αέρα, προστατεύοντας τα πόδια σας από την κόπωση. Συγχρόνως η εξωτερική τους εμφάνιση δεν υποτιμά ποτέ το καλό σας γούστο. Για κάθε στιγμή, για κάθε περίσταση, για όλα τα κέφια. Πάντα γνήσιο δέρμα. Air Wear.



ABSOLUT GIRLS

Ανάγκα και θεοί πείθονται. Βέβαια οι τρεις ξανθιές καλλονές από τη Σουηδία δεν ανάγκασαν κανέναν να πιει την ABSOLUT VODKA που διαφήμισαν. Τα πράγματα ήρθαν φυσιολογικά, μόνα τους. Την αναστάτωση διαδέχτηκαν τα απανωτά σφηνάκια από τους γνωστούς κοσμικούς και το κέφι φυσικά ήταν απερίγραπτο. Τα κορίτσια της ABSOLUT θα μας μείνουν αλησμόνητα, αφού μας άφησαν τη vodka τους να μας τις θυμίζει. Μια vodka που ξεκίνησε πριν από 400 χρόνια, για να διασχίσει τους αιώνες, κρυστάλλινη, διάφανη και φυλακισμένη σε ένα έξοχο μπουκάλι. Απλή ή με εκχυλίσματα λεμονιού, σκέτη ή κοκτέιλ, η Absolut δεν είναι τίποτε παραπάνω από ένα φαινόμενο.

ELLESSE: Η ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΩΝ ΧΙΟΝΟΣΠΟΡ

Σιγά σιγά πλησιάζουμε, όλο και κάποιο χιονάκι θα αρχίσει σε λίγο να πέφτει στα μεγάλα υψόμετρα. Κατεβάζοντας τα σκι από το πατάρι, δεν είναι κακό να κάνετε την επιλογή σας από τώρα. Κακό είναι να μην ρίξετε μια ματιά πρώτα στη συλλογή της Ellesse, του επίσημου προμηθευτή της νορβηγικής εθνικής ομάδας σκι. Κατασκευασμένες με προδιαγραφές για να αψηφούν το κρύο, οι φόρμες Ellesse θα ταιριάξουν με το γούστο και το χόμπι σας, μια και κυκλοφορούν σε τρεις σειρές: Racing Line, High Mountain ή Avantgarde.



computer

AMIGA 500



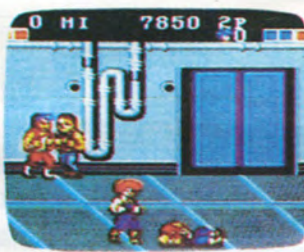


SEGA

Μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών









CHAMPION ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΟΤΤΟ

Στέλνουμε με αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα





Το ιδανικό πρόγραμμα ΛΟΤΤΟ για PCs

Schneider PC

Κι ακόμα, GAMES, JOYSTICKS, DISK DRIVES, ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, MOUSE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

market AE





ATARI

520 STE, 1040 STE,
MEGA 2
MEGA 4, Portfolio

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ



AMSTRAD 6128

+ 14" έγχρωμη T.V.

139.000

119.000



MG MANAGER
AT 286, 386



ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
star

Λειτουργούν
PC CLUB - ATARI
CLUB με χιλιάδες
δωρεάν προγράμματα

• Σολωμού & Μπόταση 7 - Αθήνα τηλ.: 3644695 - 3636550
• Χαϊμαντά 34 - Χαλάνδρι, τηλ.: 6846158 - 6846810

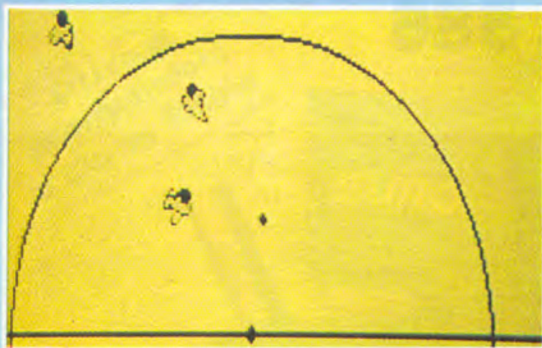
CONSOLE NEWS

KICK OFF ΣΤΟ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟ ΓΗΠΕΔΟ

Το σούπερ ποδοσφαιράκι στο Gameboy

Όλα τα conversions περιμέναμε, αυτό όμως όχι. Πού να φανταστούμε ότι 22 παίκτες θα χωρούσαν στη μικροσκοπική οθόνη του Gameboy; Ότι θα παίζαμε ένα Kick Off τόσο γρήγορο και τόσο συναρπαστικό σε μια φορητή παιχνιδομηχανή;

Η Nintendo όμως είναι ικανή για θαύματα, όπως επίσης και οι εταιρίες software που την υποστηρίζουν. Το παιχνίδι "περάστηκε" στο μικρό format με ελάχιστες απώλειες. Το τερέν είναι το ίδιο, οι παίκτες το ίδιο γρήγοροι, και δεν μοιάζουν καθόλου με μύγες, όπως θα φανταστήκατε. Για να σας φέρουμε ακόμη πιο κοντά στο χείλος της παραφροσύνης, θα σας πούμε ότι το Kick Off στο Gameboy έχει περισσότερα γραφικά από την έκδοση του ST. Για παράδειγμα, υπάρχει ο κύκλος της σέντρας και μερικές ακόμη λεπτομέρειες. Το μόνο που δεν μεταφέρθηκε για προφανείς λόγους είναι το "σκάννερ" (όλο το γήπεδο σε σμίκρυνση)· υπάρχουν βλέπετε και κάποια όρια σ' αυτήν την οθόνη. Ένα μόνο έχουμε να πούμε: αν το παιχνίδι είναι two-player μέσω multilink (όπως ακούσαμε), τότε θα είναι ο δεύτερος λόγος, για τον οποίο αξίζει να αγοράσετε αυτή την κονσόλα, μετά το Tetris. Ένα Γουέμπλεϊ μέσα στην τσέπη μας... Τι άλλο θέλουμε σ' αυτήν τη ζωή;



Ο ΜΑΓΟΣ ΤΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Η Sega και τα coin-ops του μέλλοντος

Μόνο μια προγραμματιστική ομάδα όπως εκείνη της Sega είναι ικανή να ξαναδώσει στα coin-ops την παλιά τους αίγλη. Βλέπετε, παλιά οι παιχνιδομηχανές των δεκάρικων ήταν κάτι το διαφορετικό, το απλησίαστο για τους κατόχους των home υπολογιστών. Όμως, τώρα τελευταία οι παιχνιδομηχανές δεν έχουν κανένα πρόβλημα να παρουσιάσουν στην τηλεόρασή σας τα εφέ και τα γραφικά ενός coin-op, και μάλιστα τις περισσότερες φορές τα καταφέρνουν στο ακέραιο.



Έτσι, οι παιχνιδομηχανές στις αίθουσες χρειάζονται κάτι διαφορετικό πια για να κρατήσουν τους φίλους τους, κάτι που δεν θα έχει μόνο σχέση με τις μηχανικές βελτιώσεις στα κινούμενα καθίσματα. Η Sega λοιπόν είναι έτοιμη με προτάσεις και φιλοδοξεί να φέρει όσο πιο γρήγορα γίνεται τις νέες τεχνολογίες στις αίθουσες. Σαν αρχή αναφέρονται νέα κυκλώματα και αλγόριθμοι επεξεργασίας γραφικών και ειδικότερα πολυγώνων, με τη βοήθεια των οποίων το "ταπεινό" coin-op είναι ικανό να παρουσιάσει εικόνες που έχουμε θαυμάσε μόνο σε κινηματογραφικές ταινίες κα στους ειδικούς στρατιωτικούς εξομοιωτές πτήσης. Οι ειδικοί της Sega υποστηρίζουν ότι, όπως έχουν τα πράγματα, τα περισσότερα παιχνίδια των αιθουσών είναι παιχνίδια πτήσης ή οδήγησης, στα οποία οι προγραμματιστές προσπαθούν να χειριστούν sprites, για να δώσουν το αίσθημα της ταχύτητας. Η δημιουργία πολυγώνων φωτογραφικής ποιότητας δεν είναι βέβαια κάτι που γίνεται κάθε μέρα.

Τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν αυτή την τεχνολογία είναι ακριβά και ο προγραμματισμός τους είναι ακόμ πολύ δύσκολος αλλά όχι ακατόρθωτος. Ήδη, η τεχνολογία υπάρχε και τα συστήματα virtual reality θα βάλουν σίγουρα τα χέρι τους στην υπόθεση. Γιατί, νομίζατε ότι θα γλιτώσετε ποτέ τα κέρματά σας;

Η NINTENDO ΣΤΟ TOP-30

Ένας ακόμη ιαπωνικός "γίγαντας"

Το κλαμπ των μεγάλων της ιαπωνικής βιομηχανίας έγινε μεγαλύτερο κατά έναν, ο οποίος εκπροσωπεί τον τομέα των computer games. Μιλάμε για τη Nintendo, η οποία πρόσφατα μπήκε μέσα στην ομάδα των τριάντα μεγαλύτερων εταιριών της μητρικής της χώρας. Και δεν μιλάμε ξέρετε για μια από τις τελευταίες θέσεις. Το σημαντικό βρίσκεται στο γεγονός ότι η Nintendo ξεπέρασε πολλά ισχυρά ονόματα στο χώρο της βιομηχανίας, όπως η Nissan Motor, η φημισμένη Pioneer Electronic και η Japan Airlines, ενώ κυνηγά σε απόσταση αναπνοής πραγματικούς κολοσσούς, όπως η Sony, η Fujitsu, η Toshiba, η NEC και η Mitsubishi. Το συμπέρασμα, βέβαια, είναι προφανές: η βιομηχανία της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας είναι η ταχύτερα αναπτυσσόμενη σήμερα. Κι όποια εταιρία ξέρει να πουλάει σωστά, ξέρει και να κερδίζει. Και εις ανώτερα, Nintendo. Το ίδιο φυσικά ευχόμαστε σε όλες ανεξαιρέτως τις εταιρίες που φροντίζουν να μας γεμίζουν τις ελεύθερες ώρες μας με χρώμα και περιπέτειες.

CONSOLE NEWS

ΝΕΑ CD–ROM ΓΙΑ ΚΟΝΣΟΛΕΣ (1)

Το SEGA MEGA CD DRIVE είναι γεγονός

Τι εννοούμε όταν λέμε CD– ROM; Αυτό σκεφτήκαμε όταν ακούσαμε τις προδιαγραφές του νέου περιφερειακού της Sega, το οποίο απ' ό,τι φαίνεται μόνο κανονικό CD–ROM δεν είναι. Η επίσημη κυκλοφορία της συσκευής θα είναι στο τέλος αυτού του χρόνου, αλλά από τώρα έχουν μαθευτεί τα κυριότερα χαρακτηριστικά του hardware. Ούτε λίγο ούτε πολύ λοιπόν, το μηχάνημα διαθέτει τη δική του αυτόνομη CPU, η οποία δεν είναι άλλη από έναν ακόμη 68000 που τρέχει στην πολύ υψηλή ταχύτητα των 12,5 MHz. Η μνήμη του αποτελείται από περίπου 7 Mbit σε RAM για δεδομένα, ενώ η ROM ανέρχεται στο 1 Mbit. Επίσης, υπάρχει αυτόνομη μονάδα παραγωγής ήχου PCM με οκτώ κανάλια και συχνότητα δειγματοληψίας τα 32 KHz, ενώ ειδικά κυκλώματα θα επιτρέπουν ελεγχόμενη περιστροφή σε δύο άξονες, μεγέθυνση και σμίκρυνση. Με όλα αυτά καταλαβαίνουμε όλοι ότι το CD–ROM δεν πρόκειται απλά να εφοδιάσει το Megadrive με το απαραίτητο σύστημα αναπαραγωγής δεδομένων από οπτικό δίσκο, αλλά θα αναλαμβάνει πολλές από τις λειτουργίες του hardware της κύριας κονσόλας, σε παράλληλη λειτουργία. Αποτέλεσμα; Η Sega Megadrive, μαζί με το CD add–on, γίνεται η ισχυρότερη παιχνιδομηχανή της αγοράς, παίρνοντας "κεφάλι" από το Super Famicom όσον αφορά το hardware, με την ανάλογη βέβαια αύξηση του κόστους.



ΝΕΑ CD–ROM ΓΙΑ ΚΟΝΣΟΛΕΣ (2)

NEC και PC–Engine στην κούρσα των ψηφιακών δίσκων

Θα ήταν άδικο να μείνει πίσω στην κούρσα των "ψηφιακών εξοπλισμών" η Nec, που ήταν πρωτοπόρος σε αυτή την υπόθεση. Μην ξεχνάμε ότι το πρώτο CD που κυκλοφόρησε για παιχνιδομηχανή ήταν το CD–ROM του PC Engine. Έτσι, αποφάσισε να ενισχύσει το ήδη υπάρχον περιφερειακό, ανακοινώνοντας μια πρόσθετη κάρτα με 2 MB μνήμης. Η μνήμη αυτή χρησιμεύει σε πολλά παιχνίδια για να κρατάτε το σκορ σας και τη θέση στην οποία βρίσκεστε, ενώ πολλοί από τους τελευταίους τίτλους για την κονσόλα θα τη χρησιμοποιούν για να αποθηκεύουν περισσότερες πίστες και γραφικά. Ένα παράδειγμα αποτελεί το Populus, το οποίο εκτός από το κανονικό παιχνίδι θα περιέχει και τα data disks που οι φίλοι της Amiga ή του ST ξέρουν σαν promised lands. Επίσης, περισσότερες πίστες θα υπάρχουν και για το αναμενόμενο σύντομα Lemmings.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑΣ ΣΕΖΟΝ

Τι ακούσαμε – τι θα κυκλοφορήσει – τι θα παίξετε στις κονσόλες σας

Όσοι νομίζουν ότι τα home computers τους έχουν δυο αδιαφιλονίκητα ατού (Populus και Kick Off), δεν θα χαίρονται για πολύ. Τα δυο δημοφιλέστερα παιχνίδια των τελευταίων ετών ετοιμάζονται να γίνουν conversion στο μηχάνημα των 32 χιλιάδων χρωμάτων. Το αποτέλεσμα δεν σας το λέμε, το αφήνουμε να το μαντέψετε ή, για την ακρίβεια, να το δείτε, μια και τα δυο παιχνίδια θα εμφανιστούν πολύ σύντομα στα καταστήματα. Επειδή οι τίτλοι πιθανόν να αλλάξουν, να θυμάστε: κάτω από το όνομα Pro Soccer κρύβεται το αριστούργημα του Dino Dini. Όσο για τη Sega Megadrive, να που εμφανίστηκε το πρώτο της παιχνίδι για το νεοεμφανιζόμενο CD.

Πρόκειται για μια επανέκδοση του Aleste, του πολύ καλού shoot 'em up που πρωτοεμφανίστηκε στο "απλό" (χωρίς CD) Megadrive πριν από μερικούς μήνες. Δεν έχουμε δει το τελευταίο αυτό conversion, αλλά ένα είναι σίγουρο: "ακόμη και ο καλύτερος gamer του πλανήτη θα χρειαστεί κάποιο χρόνο για να πυροβολήσει 540 MBytes παιχνιδιού!" Όσο για τους φίλους του Gameboy, να είναι έτοιμοι για το καλύτερο ίσως παιχνίδι της σεζόν για το μηχάνημά τους: το Rockman World. Έξοχο conversion του γνωστού coin–op, καλύτερο ίσως και από το Gargoyle Quest που επαινέθηκε περισσότερο από κάθε άλλο παιχνίδι για το "μικρό" της Nintendo. Τέλος, η Atari ανακοίνωσε όχι μόνο έναν τίτλο, αλλά ένα ολόκληρο "πακέτο" από 20 περίπου τίτλους, συμπεριλαμβανομένων και των Hard Drivin', Ishido, STUN Runner, Pacland, APB, Chequered Flag και Leemings. Ειδικά το τελευταίο θα είναι ό,τι καλύτερο για μια παιχνιδομηχανή που πάει παντού. Ωστόσο, η Atari δεν σταματά εκεί. Αν και μάλλον υπερεκτιμά τις δυνατότητες του μηχανήματός της, σχεδιάζει να κυκλοφορήσει μέχρι τα Χριστούγεννα τα Pitfighter και Shadow of the Beast. Και ο κατάλογος φυσικά συνεχίζεται με sprites υψηλού επιπέδου για όλα τα γούστα. Ποιο θα φιλοξενήσετε στην κονσόλα σας;

COMPUTER NEWS

CD ΓΙΑ BITS Ή ΓΙΑ ΝΟΤΕΣ;

Ή μήπως μπορείτε να τα συνδυάσετε;

Πάνε ήδη δέκα χρόνια από τότε που πρωτοεμφανίστηκαν τα πρώτα ψηφιακά πικ-απ. Έχοντας πια την πείρα της αγοράς, αποφασίσατε να κάνετε υπομονή.

Ο χρόνος σε αυτές τις περιπτώσεις δουλεύει με το μέρος σας. Πράγματι, οι τιμές έπεσαν, οι προδιαγραφές άλλαξαν, η τεχνολογία εξελίχτηκε. Χάρα στην υπομονή σας βέβαια, αλλά τελικά βγήκατε κερδισμένοι. Όμως, πολύ φοβάμαι ότι θα πρέπει να κρατηθείτε λίγα χρόνια ακόμη.

Ρωτάτε γιατί; Μα το CD audio δεν είναι πια παρά ένα πολύ μικρό κομμάτι των δυνατοτήτων της σημερινής οπτικής τεχνολογίας, η οποία σε λίγο καιρό θα προσφέρει πολύ σουν ψηφιακά δεδομένα και να τα στείλουν στον υπολογιστή, μετατρέποντάς τον σε ένα multimedia machine με πρόσβαση σε τεράστιες ποσότητες bits και bytes.

Και μην αρχίσετε τις γκρίνιες περί "κατώτερης ποιότητας ήχου", γιατί έχετε πέσει από την αρχή έξω.

Τα περισσότερα CD-ROMs σήμερα διαθέτουν την ίδια τεχνολογία με εκείνη των "εξειδικευμένων" CD-audio, όπως τα oversampling και η δειγματοληψία 16-bit, ενώ η Philips προσφέρει ό,τι πιο σύγχρονο υπάρχει: την επαναστατική τεχνική bitstream.

Αφήστε δε τις συσκευές multimedia, όπως το Philips CD-I, το Commodore CDTV ή το Pioneer CLD 1500. Εδώ πια η αναπαραγωγή



περισσότερα από απλή μουσική. Βρισκόμαστε στις αρχές της δεκαετίας του '90, και όπως τότε στα 1980, οι εταιρίες επιφυλάσσουν για τώρα τις περισσότερες εκπλήξεις.

Προσοχή, λοιπόν, γιατί αν πάρετε τώρα ένα CD για το στερεοφωνικό, κινδυνεύετε να αφήσετε τον υπολογιστή σας παραπονεμένο. Τα CD-ROMs για PCs, STs, Amiga και Macintosh δεν είναι πια υποσχέσεις, είναι πραγματικότητα: βρίσκονται στα καταστήματα και μάλιστα σε πολύ προσιτές τιμές. Όμως έχουν κάτι παραπάνω: δεν ξέρουν μόνο μουσική, αλλά και ανάγνωση. Είναι ικανά να διαβάήχου είναι το λιγότερο.

Συγχρόνως έχετε ψηφιακά δεδομένα, ψηφιοποιημένες εικόνες, κείμενο και ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ειδικά το Pioneer είναι συμβατό με PC, ST και CDTV, ενώ συγχρόνως παίζει και laser δίσκους με ταινίες βίντεο, οι οποίες χαρακτηρίζονται από ψηφιακή απόδοση και κινηματογραφικό ήχο surround.

Γι' αυτό σας λέμε εμείς: Είναι ώρα να αλλάξετε διαρρύθμιση. Κάντε χώρο μεν στο στερεοφωνικό σας, αλλά σκεφτείτε λιγάκι το τι θα βάλετε εκεί (κι όσο πιο κοντά βρίσκεται ο υπολογιστής, τόσο καλύτερα).

ST: ΕΝΑ PC ΜΕ... ΑΞΙΩΣΕΙΣ!

Νέα πρωτιά με τον 386SX emulator

Όταν τα πρώτα προγράμματα emulators έκαναν την εμφάνισή τους για τους home υπολογιστές, κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί μέχρι πού θα έφταναν τα πράγματα. Κανείς, για παράδειγμα, δεν θα υποψιαζόταν ότι ο Atari ST θα μπορούσε αυτή τη στιγμή να υποκαταστήσει επάξια και σε ένα μεγάλο μέρος δυο ακόμα πολύ ακριβότερα και εξίσου αξιοζήλευτα μηχανήματα, τα Apple Macintosh και τα IBM PCs. Οι μέχρι τώρα περιορισμοί στην υπολογιστική απόδοση και στην αξιοπιστία έχουν πλήρως εξαφανιστεί.

Πρόσθετα κυκλώματα συνδύασαν την έμπνευση του software με την ισχύ του hardware κι έτσι η υπολογιστική ταχύτητα του ST με την "άλλη" προσωπικότητα έγινε συγκρίσιμη, αν όχι ανώτερη, με εκείνη των πρωτότυπων. Τα λέμε όλα αυτά, γιατί για μια ακόμη φορά έχουμε ένα νέο θαυματουργό upgrade ενός πολύ επιτυχημένου emulator που πιστεύουμε ότι θα είναι μια ακόμη επιτυχία.

Η γερμανική Vortex, η οποία τον τελευταίο καιρό μεταμόρφωσε χιλιάδες STs σε γρήγορους ATs των 16 MHz, ακολούθησε κατά πόδας τις εξελίξεις και την πτώση των τιμών στα εξαρτήματα της Intel, παρουσιάζοντας το πρώτο hardware emulator με τον 80386SX στα 16 MHz. Το κύκλωμα είναι, όπως πάντα, εσωτερικό (συνδέεται επάνω στην πλακέτα) και μέχρι στιγμής υπάρχει σε έκδοση μόνο για τους Mega STEs, ενώ σύντομα αναμένεται η έκδοση και για τα υπόλοιπα STs. Το εκπληκτικό με το Vortex 386SX emulator είναι η απόδοση. Η εταιρία υποστηρίζει ότι τα Norton SI benchmarks έδειξαν 12,3 εκατομμύρια εντολές ανά δευτερόλεπτο, ταχύτητα ακατόρθωτη ακόμα και από πολλά "καθαρόαιμα" 386SX PCs. Εάν δε αποφασίσετε να προσθέσετε 512 K μνήμης Fast Ram στην πλακέτα, τότε η απόδοση ανεβαίνει στα 15,6 Mips και ο κόσμος των απαιτητικότερων DOS εφαρμογών είναι από εκείνη τη στιγμή δικός σας χωρίς περιορισμούς. Μαθηματικός συνεπεξεργαστής είναι διαθέσιμος, αν τον έχετε ανάγκη, για εφαρμογές CAD ή animation. Εάν ο STE σας έχει 1 MB μνήμης, τότε θα έχετε διαθέσιμα 704 K σε περιβάλλον DOS. Κάθε επιπλέον MB μνήμης μπορείτε να το δείτε σαν extendend ή expanded memory. Το σύστημα υποστηρίζει SCSI ή AHDI σκληρούς δίσκους, CGA, Hercules, EGA και VGA. Όποιες κι αν είναι οι νέες τάσεις της αγοράς, εσείς δεν έχετε παρά να αποκτήσετε την κάρτα. Θα είστε πάντα μέσα στο παιχνίδι.

3,5 ΙΝΤΣΕΣ ΣΕ 64άρη COMMODORE

Άργησε, αλλά ήρθε

Το καλό πράγμα αργεί να γίνει, αλλά όχι και στους υπολογιστές. Εδώ το τρένο της Πληροφορικής τρέχει με τρομερές ταχύτητες. Όταν ο Commodore 64 ήταν το πλουσιότερο σε δυνατότητες απόκτημα του μέσου user, τότε όλοι περίμεναν με ανυπομονησία το drive των 3,5 ιντσών, για να εμφανιστεί τώρα που φαίνεται να μην το θέλει πια κανείς. Βλέπετε ο C64 έχει απαρνηθεί πια κασέτες και drives και καταλαβαίνει μόνο από cartridges.

Η TIB όμως έχει διαφορετική γνώμη. Το



cartridge port και μόνο αρκεί για το drive, και η απόδοσή του είναι πολύ ικανοποιητική για τα δεδομένα του μηχανήματος. 64 Κ κώδικα φορτώνονται σε λιγότερο από 6 δευτερόλεπτα.

Αν όλα πάνε καλά, τότε η TIB ελπίζει ότι θα προκαλέσει για μια ακόμη φορά στροφή στην αγορά του C64, αφού τα παιχνίδια σε δισκέτες έχουν πολύ μικρότερο κόστος από εκείνο των cartridges (και αποθηκεύουν περισσότερα δεδομένα).

Είναι γεγονός ότι, αν το περιφερειακό είχε κυκλοφορήσει τρία χρόνια νωρίτερα, ίσως να μην είχε κυκλοφορήσει ποτέ ο C64 GS. Το τι θα γίνει είναι πολύ ενδιαφέρον. Πού ξέρεις μερικές φορές...

Ο ARCHIMEDES ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ DOS

Ο νέος PC emulator του πανίσχυρου Βρετανού

Τι του λείπει του Archi–medes; Μα το software φυσικά, θα μου πείτε. Έτσι είναι. Όπως έχουμε ήδη επισημάνει, εν έτει 1991 δεν μπορεί ένας υπολογιστής να καθιερώνεται μόνο με την "ωμή" υπολογιστική ισχύ. Χρειάζεται και κανένα προγραμματάκι. Βέβαια, το να προσπαθήσει κάποιο software house να δημιουργήσει μέσα σε λίγο χρονικό διάστημα την πλατφόρμα των προγραμμάτων που κυκλοφορούν για παλαιότερους υπολογιστές, είναι το λιγότερο ουτοπία.

Σ' αυτές τις περιπτώσεις, μια λύση υπάρχει. Μια λύση που και αποτελεσματική είναι και πολύ συμφέρουσα, αρκεί να "πετύχει". Η λύση λέγεται emulator. Το να δημιουργήσει κανείς έναν emulator δεν είναι και τόσο εύκολη υπόθεση τελικά. Εάν πρόκειται για ένα καλογραμμένο και αποδοτικό πρόγραμμα (ή και hardware), τότε σίγουρα η επιτυχία θα δώσει μια ξαφνική και μεγάλη ώθηση στις πωλήσεις του συγκεκριμένου υπολογιστή. Αν όμως ο emulator δεν είναι αυτός που έπρεπε να είναι, τότε... Στην περίπτωση δε του Acorn A3000 είναι το λιγότερο απαράδεκτο να μη βλέπουμε ένα καλό emulator, δεδομένου ότι το μηχάνημα είναι ικανό για τρομερές επιδόσεις. Φανταστείτε λοιπόν τι έχει ακούσει η Acorn τόσα χρόνια, όταν η σωστή της κίνηση (Archimedes PC emulator) μετατράπηκε σε αποτυχία (κακός PC emulator).



Πώς να μην είναι κακό ένα πρόγραμμα emulator, τη στιγμή που ήταν αργό (άκουσον άκουσον), δεν συνεργαζόταν πλήρως ούτε με το σκληρό δίσκο ούτε με το Risc OS του A3000 και εξομοίωνε μόνο γραφικά της κάρτας CGA; Και πώς να είναι ευχαριστημένος ένας Acorn user, τη στιγμή που ξέρει ότι για τα STs κυκλοφορούν emulators με συνεπεξεργαστή, εξομοίωση κάρτας VGA και δυνατότητα προσθήκης μέχρι και PC καρτών επέκτασης; Κάτι έπρεπε να γίνει και μάλιστα γρήγορα. Και τελικά έγινε.

Ο νέος PC emulator από την Acorn κυκλοφόρησε περίπου πριν από ένα μήνα, έχει αριθμό έκδοσης 1.6. Η νέα αυτή έκδοση είναι επιτέλους κάτι το αξιοπρεπές. Η ταχύτητα είναι αξιοπρεπής και η εξομοίωση γραφικών φτάνει μέχρι και στο επίπεδο κάρτας EGA ή και VGA ακόμη, μέσω ενός ενδιάμεσου ειδικού mode, του EGA+.

Ωστόσο, τα πραγματικά πλεονεκτήματα δεν είναι ακριβώς αυτά. Η εφαρμογή μπορεί να τρέξει όπως κάθε άλλη εφαρμογή μέσα από το Risc Os. Τα δεδομένα μπορούν να μεταφερθούν από τα προγράμματα των PCs σε εφαρμογές του A3000, απλά τοποθετώντας το αρχείο από το ένα παράθυρο στο άλλο.

Τα περισσότερα από τα γνωστότερα προγράμματα τρέχουν κανονικά (Lotus 1–2–3, Microsoft Word, Secret of the Monkey Island), ενώ μέσω του ειδικού mode EGA+ τρέχει ακόμη και το Microsoft Windows.

Ο σκληρός δίσκος υποστηρίζεται από το πρόγραμμα και μπορείτε να δημιουργήσετε ένα ανεξάρτητο PC partition.

Μέσω ενός utility, του MultiFS, μπορείτε να επεξεργαστείτε τα αρχεία του σκληρού δίσκου όπως και μέσα σε περιβάλλον MS–DOS. Όλα δείχνουν ότι τα πράγματα αρχίζουν να μπαίνουν σε καλό δρόμο, αν και η ταχύτητα του IBM PC/XT στα 8 MHz που επιτυγχάνεται δεν είναι ό,τι καλύτερο γινόταν. Ωστόσο, κάτι τέτοιες κινήσεις χρειάζεται το μηχάνημα για να κάνει την "έκρηξη" που όλοι περιμένουν. Μαζί περιμένουμε κι εμείς...

ΒΑΛΤΕ ΕΝΑ ΧΕΡΑΚΙ ΣΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ

Ο πρώτος home βραχίονας-ρομπότ

Ηρθε η ώρα να μετατρέψετε την Amiga σας σε ένα μηχάνημα cyber0-punk, με χέρια. Ή, για την ακρίβεια, με ένα χέρι. Ο Alfred Arm είναι ένας βραχίονας που ξέπεσε από τις γραμμές παραγωγής των εργοστασίων αυτοκινήτων της Honda και αποφάσισε ότι το βάψιμο των λαμαρινών δεν είναι δουλειά γι' αυτόν. Έτσι, προθυμοποιήθηκε να γίνει το πρώτο μηχανικό χέρι για οικιακούς υπολογιστές. Με τη βοήθεια ειδικών ports που έχει ενσωματωμένα, μπορείτε να συνδέσετε σειριακά και άλλα εξαρτήματα, όπως έναν ιμάντα κίνησης ή έναν ακόμη βραχίονα. Έτσι, μπορείτε για παράδειγμα να δημιουργήσετε μια ρουτίνα, με την οποία θα παίρνετε ένα αντικείμενο και θα το μεταφέρετε μέσω του ιμάντα, για να το παραλάβει ο εκεί βραχίονας κ.λπ. Το προγραμματάκι απαιτεί από εσάς να θέσετε μόνο μερικές παραμέτρους σχετικές με την κίνηση και την ταχύτητα και δεν θα σας πάρει περισσότερα από λίγα λεπτά για τον προγραμματισμό, αν και θα πρέπει να ορίσετε τις ξεχωριστές κινήσεις για καθεμιά από τις έξι "αρθρώσεις".



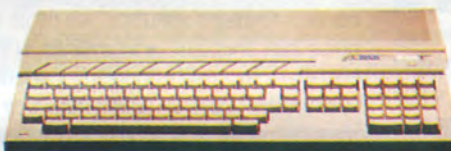
Το πρόγραμμα δέχεται όσες εντολές μπορούν να χωρέσουν στη διαθέσιμη μνήμη του υπολογιστή σας (μπορούν φυσικά να αποθηκευτούν αργότερα σε δισκέτα).

Ιδανικός όχι μόνο για οικιακή χρήση, αλλά και για εκπαιδευτικούς σκοπούς, ο Alfred Arm θα γίνει το δεξί χέρι της Amiga σας (ή το αριστερό αναλόγως). Η τιμή του είναι περίπου 400 λίρες και η εταιρία του η Think Limited (021-384-4168).

ΥΠΟSTΗΡΙΞΗ ΙΣΟΝ ICAM

Έλληνες στα ίχνη ενός "άλλου" ST

Είναι σίγουρα ο κρυφός μας καημός. Ένα home computer μπορεί να κάνει πολύ περισσότερα απ' ό,τι πολλοί πιστεύουν. Δυστυχώς, αυτό δείχνουν να το γνωρίζουν καλά μόνο οι χομπίστες. Στην περίπτωση της IcamSoft, ωστόσο, η οποία αποτελείται από επαγγελματίες, ο κανόνας δείχνει να έχει μια εξαίρεση. Εξαίρεση, η οποία γίνεται ακόμη περισσότερο ασυνήθιστη, μια και ο υπολογιστής αυτός δεν είναι ένα PC, αλλά ο τόσο παρεξηγημένος στη χώρα μας ST. Το αποτέλεσμα δεν είναι απλά εντυπωσιακό. Μέσα στο λίγο χρόνο ύπαρξής της, η εταιρία έχει κατορθώσει να ανακαλύψει τη χαμένη προσωπικότητα των Atari. Το Calamus εξελληνίζεται και οι ελληνικές γραμματοσειρές που έχουν δημιουργηθεί το έχουν μεταμορφώσει, μαζί με τον ελληνικό συλλαβισμό, σε ένα κορυφαίο DTP εργαλείο που μπορεί να συναγωνιστεί επάξια τα αντίστοιχα συστήματα των Apple (σε δυνατότητες φυσικά και όχι στην τιμή, μια και εκεί ο Atari δεν αφήνει περιθώρια). Ηδη, η λύση "Atari-DTP" έχει αρχίσει να γίνεται πραγματικότητα, αφού έχει υιοθετηθεί από πολλές επαρχιακές εφημερίδες. Παράλληλα, οι εξειδικευμένες επαγγελματικές εφαρμογές της εταιρίας (κομμωτήριο, ωδείο, οδοντιατρείο), που βασίζονται σε παράθυρα και icons, κάνουν τα προγράμματα των PCs να φαίνονται το λιγότερο "άκομψα". Μέσα στα πλαίσια των δραστηριοτήτων τής IcamSoft περιλαμβάνεται όχι μόνο η υποστήριξη των STs σε software, αλλά και σε "απαιτητικό" hardware. Η αρχή έχει ήδη γίνει με τη διάθεση μονάδων σκληρού δίσκου τύπου SCSI, συμβατών τόσο με τα παλιά STs, όσο και με τα STEs ή ακόμη και με τα νέα TTs, σε τιμές κυριολεκτικά "εκτός συναγωνισμού". Το μέλλον των STs στη χώρα μας θα ήταν πολύ διαφορετικό (βλέπε Γερμανία), αν υπήρχαν νωρίτερα στην Ελλάδα εταιρίες σαν την IcamSoft, αλλά... κάλλιο αργά παρά ποτέ. Η διεύθυνση της εταιρίας είναι Σολωμού 18 και το τηλέφωνο 3629473.



ΤΟ COMPUTER ALFA ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

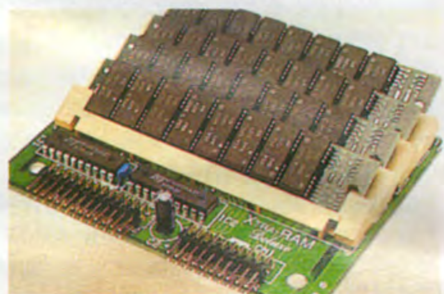
Το γνωστό computer shop "Computer ALFA" κάνει ένα βήμα μπροστά. Αυτό το μήνα εγκαινιάζει το πρότυπο κέντρο εκμάθησης υπολογιστών, που σκοπό έχει να ξαφνιάσει τους ενδιαφερόμενους, τόσο με το άρτια οργανωμένο του εκπαιδευτικό προσωπικό, όσο και με το ευχάριστο περιβάλλον του. Οι καθηγητές είναι πανεπιστημιακού επιπέδου με πείρα και πετυχημένη καριέρα, τόσο στον ιδιωτικό όσο και στο δημόσιο τομέα.

Η σχολή Πληροφορικής του Computer Alfa, θα λειτουργήσει σαν Κέντρο Ελευθέρων Σπουδών, πράγμα που σημαίνει ότι ενδιαφέρει τους πάντες: μαθητές Γυμνασίου - Λυκείου, φοιτητές, στελέχη επιχειρήσεων και γενικά οποιονδήποτε θέλει να μπει στο περιβάλλον της Πληροφορικής. Ταυτόχρονα, θα γίνονται και σεμινάρια πάνω σε κάποιους ειδικούς τομείς των υπολογιστών. Η σχολή θα λειτουργήσει στο δεύτερο όροφοτου κτηρίου που βρίσκεται στην οδό Σμύρνης 33 στο Αιγάλεω. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθύνεστε και στα τηλέφωνα 5981621 & 5310419.

RAM ΣΕ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ SIMM

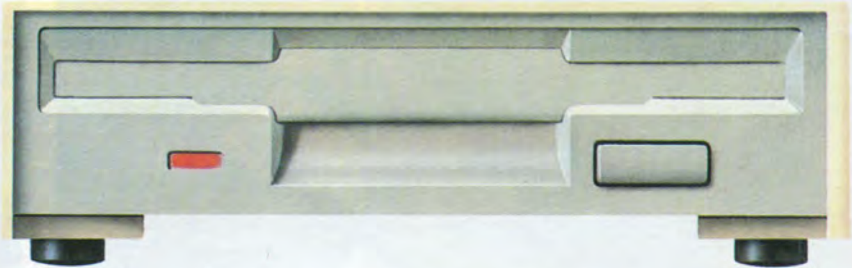
Τώρα για όλους τους STs

Σημείο κατάφωρης ζήλιας και ένα από τα κυριότερα (πραγματικά) πλεονεκτήματα του Atari STE: η εύκολη επέκταση της εσωτερικής on-board μνήμης. Αιτία τα μικρά SIMMs "συρταράκια", τα οποία περιείχαν τη RAM και μπαίνουν ή βγαίνουν στις ειδικές θέσεις και στις ποσότητες που επιθυμεί κάθε φορά ο χρήστης. Σε μια εποχή που η εσωτερική επέκταση μνήμης είναι πια προσιτή για κάθε μοντέλο ST, οι χρήστες των παλιών μοντέλων ένιωθαν για μια ακόμη φορά να μένουν πίσω. Για να αυξήσουν τη RAM παραπάνω από το 1 MB χρειάζονταν ειδική πλακέτα και περισσότερα χρήματα. Να όμως που όποιος έχει υπομονή ανταμείβεται. Η Frontier Software, η εταιρία που πέτυχε εμπορικά "ντύνοντας" κάθε ST με την πλακέτα της X-tra RAM, αποφάσισε να κάνει το επόμενο βήμα. Οι νέες της κατασκευές θα λέγαμε ότι είναι πλακέτες επέκτασης μνήμης "δεύτερης γενιάς" και το σημαντικότερό τους πλεονέκτημα είναι ότι δέχονται μνήμη με τη μορφή των SIMMs (Single In Line Memory Module), όπως ακριβώς και οι STE. Οι πλακέτες πωλούνται άδειες (χωρίς μνήμη) ή με έτοιμη RAM των 1 MB, 2 MB, 2,5 MB και 4 MByte. Η πλακέτα ονομάζεται X-tra RAM Deluxe. Έτσι, τώρα πια, όσοι χρήστες θέλουν μπορούν να βάλουν τη μνήμη που χρειάζονται, χωρίς να σκέφτονται με αγωνία την ημέρα που θα θελήσουν να πουλήσουν τον ST τους για έναν STE.



ΤΟ DISK DRIVE ΠΟΥ ΣΑΣ ΣΚΕΦΤΕΤΑΙ

Ένα περιφερειακό με αυξημένα... καθήκοντα



Στο θαυμαστό κόσμο των περιφερειακών που κυκλοφορούν για την Amiga προστέθηκε τελευταία ένα disk drive, το οποίο όχι μόνο ξέρει να κάνει πολύ καλά format, save και load, αλλά αναλαμβάνει αν θέλετε και ένα πλήθος ακόμη πρωτοβουλίες. Στην πραγματικότητα πρόκειται για ένα ακόμη από εκείνα τα μηχανήματα που ενσωματώνουν στο σασί τους πολλά άλλα και αποτελούν μια ίσως όχι πρωτότυπη, αλλά πολύ χρήσιμη πρόταση για όλους τους users. Τι θέλουμε να πούμε; Το PC880B περιλαμβάνει μερικά κυκλώματα ακόμη, εκτός από το κλασικό μοτέρ και τις δύο κεφαλές. Κατ' αρχάς "περιέχει" το πολύ καλό Blitz hardware copier. Με τη βοήθειά του μπορείτε να κάνετε αντιγραφές οποιασδήποτε δισκέτας στα τρία πιο διαδεδομένα formats (PC, Amiga, ST) σε πολύ μικρότερο χρόνο από τον κανονικό. Συγχρόνως, το drive "μπλοκάρει" την είσοδο οποιουδήποτε virus στη δισκέτα σας. Ακόμη κι αν έχετε κολλήσει ήδη με virus τον υπολογιστή, το drive θα τον εμποδίσει να εγκατασταθεί στο bootblock των δισκετών. Φυσικά, αυτό δεν επηρεάζει το σώσιμο "φυσιολογικών" αρχείων. Αν ωστόσο νομίζετε ότι δεν χρειάζεστε καμιά από τις παραπάνω "έξτρα" δυνατότητες, δεν έχετε παρά να τις κλείσετε μέσω ενός πλήκτρου. Το PC880B θα συνεχίσει από εκείνη τη στιγμή να λειτουργεί σαν ένα κανονικό (απλό) και ομολογουμένως πολύ αθόρυβο drive. Τέτοια "έξυπνα" μηχανήματα ποιος δεν θέλει να έχει στο γραφείο του; Η εξυπνάδα του PC880B κοστίζει ακριβώς 65 λίρες Αγγλίας (μαζί με το βρετανικό ΦΠΑ), ποσό τρομερά "ελκυστικό", αν σκεφτούμε ότι τα απλά drives κοστίζουν πολλές φορές περισσότερο. Η κατασκευάστρια εταιρία του είναι η Power Computing, τηλ.: (0234) 843388.

TERRA INFORMATICA

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ NASA

Το διαστημικό λεωφορείο ξανά στα "πιτς"



Η μόνη εξήγηση που απομένει, για να διαλευκανθεί το φαινόμενο, είναι ότι τα μικροτσίπς σιχαίνονται τα διαστημικά ταξίδια. Αλλιώς δεν μπορεί να δικαιολογηθεί ο συνεχής καβγάς μεταξύ των υπευθύνων του διαστημικού προγράμματος της NASA και των υπολογιστών τους. Για μια ακόμη φορά, οι υπολογιστές αρνήθηκαν να συνεργαστούν για την τελευταία απογείωση του διαστημικού λεωφορείου, αφήνοντάς το προσωρινά παρκαρισμένο στο Κέηπ Κανάβεραλ. Φαίνεται ότι, για κάποιον ανεξήγητο λόγο, κάθε φορά που το διαστημικό λεωφορείο είναι έτοιμο (πράγμα που σημαίνει ότι όλα έχουν προηγουμένως ελεγχθεί σχολαστικά), οι computers παίρνουν "ανάποδες" στροφές. Το Atlantis δεν μπόρεσε να απογειωθεί, λόγω βλάβης hardware στον κεντρικό ελεγκτή των κινητήρων. Ευτυχώς, αυτή τη φορά δεν υπήρχαν θύματα. Ωστόσο, κάποια κατάρα βαραίνει τα ποδαράκια των μικροτσίπς. Προσωπικά δεν θυμάμαι ποτέ διαστημικό λεωφορείο να απογειώθηκε ποτέ με την πρώτη. Πόσο άραγε πρέπει να εξελιχθεί ακόμη η Πληροφορική;

ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟ ΑΠΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Computer Art και στις μικροσκοπικές εικόνες

Για πρώτη φορά ένα γραμματόσημο, η μικροσκοπική εικόνα με τη μεγάλη πολλές φορές καλλιτεχνική (και όχι μόνο) αξία, σχεδιάστηκε και δημιουργήθηκε από ηλεκτρονικό υπολογιστή. Η αρχή έγινε στις Ηνωμένες Πολιτείες, από τον Αμερικανό ζωγράφο Joni Carter με τη βοήθεια της IBM, με σκοπό τη δημιουργία μιας σπάνιας σειράς γραμματοσήμων, που θα κυκλοφορήσουν, με θέμα τους Ολυμπιακούς Αγώνες του 1992. Ο Carter ανήκει στην ομάδα των καλλιτεχνών που αντάλλαξαν τον παραδοσιακό καμβά με τα pixels από το 1981 και ασχολείται με computer art και multimedia. Για να γίνει η μικροσκοπική ζωγραφιά, χρειάστηκαν δύο PS/2 υπολογιστές, ένας από τους οποίους χρησιμοποιήθηκε σαν monitor εμφάνισης της εικόνας, ενώ ο άλλος χρησιμεύει για τη δημιουργία της. Τα εργαλεία ήταν εξελιγμένες κάρτες γραφικών και ειδικό light pen. Όσοι φιλοτελιστές, έχετε τα μάτια σας δεκατέσσερα!

ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΕΝ ΩΡΑ ΠΤΗΣΗΣ

Ηλεκτρονική διασκέδαση στα 10 000 πόδια



Το να ταξιδεύει κανείς στην "επαγγελματική θέση" (business class) των Ιαπωνικών Αερογραμμών έχει σίγουρα τα πλεονεκτήματά του. Εκεί οι επιχειρηματίες δεν πρόκειται ποτέ πλέον να βαρεθούν τις πολύωρες πτήσεις. Είναι γεγονός ότι το ταξίδι με αεροπλάνο δεν είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικό για κανέναν. Εκτός από τις απότομες αλλαγές ύψους, που σας κάνουν να νιώθετε ότι το εσωτερικό του σώματός σας αιωρείται, δεν υπάρχει τρόπος να κινηθείτε ή να ατενίσετε τη θέα, εκτός κι αν είστε σε κάποιο – καθαρό – παράθυρο. Έτσι, οι υπεύθυνοι της αεροπορικής εταιρίας αποφάσισαν να κάνουν κάτι άλλο. Video games και video ταινίες από μικροσκοπικές οθόνες υγρών κρυστάλλων θα βρίσκονται στα αναπαυτικά καθίσματα, μαζί με ακουστικά από τα οποία θα μπορείτε να απολαύσετε στερεοφωνική μουσική υψηλής ποιότητας από CD. Ας είναι καλά η τεχνολογία του LCD, η οποία έκανε τις μικροσκοπικές επίπεδες έγχρωμες οθόνες πραγματικότητα. Ο χειριστής μπορεί να επιλέξει αν θα δει την αγαπημένη του βιντεοταινία ή αν θα παίξει ένα από τα πολλά computer games που είναι συνδεδεμένα στην κονσόλα του καθίσματός του. Για τα παιχνίδια υπεύθυνη είναι η μεγάλη Konami, και στους τίτλους περιλαμβάνονται παιχνίδια που έχουμε παίξει και στους κανονικούς υπολογιστές. Λίγα είναι μέχρι στιγμής γνωστά για το software, αλλά το σίγουρο είναι ότι τις οθόνες τις έχει κατασκευάσει η Sony. Όσοι από εσάς σκέφτεστε ότι ένα ταξιδάκι μέχρι την Ιαπωνία θα σας έκανε καλό, δεν έχετε παρά να κλείσετε μια θέση "business class".

TERRA INFORMATICA

ΚΑΡΤΕΣ ΠΟΥ ΞΕΡΟΥΝ ΤΟΝ ΚΥΡΙΟ ΤΟΥΣ

Μετά την αναγνώριση φωνής, η αναγνώριση... υπογραφής



Μια "έξυπνη" πιστωτική κάρτα, που θα αναγνωρίζει αυτόματα την υπογραφή του κατόχου της, χρησιμοποιείται ήδη δοκιμαστικά στα μεγάλα μαγαζιά του Λονδίνου από τις αρχές του φθινοπώρου. Η κάρτα, βέβαια, από μόνη της δεν ξέρει να κάνει τίποτε. Τη δουλειά έχει αναλάβει ένα μικροσκοπικό τσιπ, το οποίο εξετάζει την υπογραφή σας και τη συγκρίνει με εκείνη που έχει αποθηκευμένη στη δική του μνήμη. Ανεφάρμοστη τεχνική, θα μου πείτε, μια και κανείς ποτέ δεν έχει γράψει την υπογραφή του με τον ίδιο ακριβώς τρόπο. Όμως, το τσιπάκι σας έχει προλάβει. Μπορεί να καταλάβει τις μεταβολές του γραφικού σας χαρακτήρα, αλλά συγχρόνως είναι αρκετά ευαίσθητο, ώστε να αντιλαμβάνεται την προσπάθεια ακόμη και του πιο έμπειρου απατεώνα. Στα διαστήματα που μεσολαβούν ανάμεσα στις συγκρίσεις υπογραφών, το τσιπάκι δεν χάνει τον καιρό του:

Κρατά στοιχεία απ' όλους τους λογαριασμούς σας. Με τον τρόπο αυτό, οι επιχειρηματίες του Λονδίνου πιστεύουν ότι η παράνομη χρήση ξένων πιστωτικών καρτών επιτέλους θα εξαφανιστεί.

Στο μεταξύ, και οι Γάλλοι έχουν αρχίσει να δημιουργούν τις δικές τους κάρτες-τσιπς, ενώ η IBM ετοιμάζεται να αρχίσει συνεργασία με την American Express και τη Visa σε αυτόν τον τομέα. Ωστόσο, μέχρι η τεχνολογία να προχωρήσει και να βελτιωθεί, εσείς, για καλό και για κακό, μάθετε να κάνετε σωστά τις υπογραφές σας!

ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Εξερευνητές, επιστήμονες, αλλά και φιλάνθρωποι

Όλοι μας λίγο πολύ έχουμε καταλάβει ότι η Πληροφορική είναι ένας χώρος που υπάρχει και εξελίσσεται χάρη στους νέους. Κι όχι μόνο στο επίπεδο των προγραμματιστών ή των users. Το ίδιο ισχύει και στο επίπεδο των "αρχηγών" των μεγάλων εταιριών. Δεν ξεχνάμε ότι η Apple και οι πρώτοι home υπολογιστές γεννήθηκαν μέσα σε ένα γκαράζ από δυο φίλους. Επίσης, δεν ξεχνάμε το γεγονός ότι ο ιδρυτής της Microsoft, Bill Gates, καθόταν στην προεδρική καρέκλα της εταιρίας του και συζητούσε με τους "καθώς πρέπει" κυρίους της IBM, φορώντας τζιν και αθλητικά παπούτσια.

Όσο κι αν τη διάθεση για την εξερεύνηση ενός νέου κόσμου διαδέχτηκε η τάση για επιχειρήσεις, οι άνθρωποι της Πληροφορικής παρέμειναν λίγο πολύ οι ίδιοι. Πάμπλουτοι μεν, αλλά ίδιοι. Έτσι, δεν μας εκπλήσσει το γεγονός ότι ο άνθρωπος που δημιούργησε τη Microsoft, τη μεγαλύτερη εταιρία software στον κόσμο, χάρισε 1 εκατομμύριο δολάρια (περίπου 180 εκατομμύρια δραχμές) για την ενίσχυση του αντικαρκινικού κέντρου Fred Hutchinson στις Ηνωμένες Πολιτείες. Βέβαια, τα λεφτά δεν λείπουν στον Bill Gates. Δεν έχει άλλωστε πολύ καιρό που τελείωσε το σπίτι του – ένα τεράστιο οικοδόμημα στις όχθες μιας λίμνης, αξίας ενός δισεκατομμυρίου δολαρίων. Όμως, 1 εκατομμύριο δολάρια είναι πολλά, και για να τα δώσει κανείς θα πρέπει να μην είναι απλά επιχειρηματίας, αλλά ένας user με τζιν και αθλητικά παπούτσια. Σωστά, κύριε Gates;

ΠΙΚΑΣΣΟ ΑΠΟ ΤΑ ΠΕΝΤΕ ΧΡΟΝΙΑ ΣΑΣ

Ψηφιακή ζωγραφική για μικρά ταλέντα

Οι πιτσιρικάδες με καλλιτεχνική φλέβα θα έχουν πολύ περισσότερες ευκαιρίες να επιδείξουν το ταλέντο τους από εδώ και μπρος, χωρίς να χρειαστεί να μάθουν σκίτσο και χωρίς να χρειαστεί να ανακατευτούν με μολύβια ή χρώματα. Το μόνο που χρειάζεται θα είναι το Video Painter. Πρόκειται για ένα ηλεκτρονικό "φύλλο" χαρτιού και το απαραίτητο ηλεκτρονικό μολύβι, το οποίο κρύβει - όσο κι αν φαίνεται παιχνίδι - έναν ολόκληρο ηλεκτρονικό υπολογιστή. Με το Video Painter, μπορείτε όχι μόνο να σχεδιάσετε ό,τι θέλετε,αλλά να κάνετε τα πρώτα σας βήματα στο computer animation. Η συσκευή συνδέεται στην τηλεόραση και λειτουργεί με μπαταρίες. Δώδεκα φωτεινά χρώματα και έξι διαφορετικά σχέδια είναι στη διάθεση του ζωγράφου. Για όσους η φύση στάθηκε άκαρδη και δεν τους εφοδίασε με αρκετό ταλέντο, αλλά δεν θέλουν παρ' όλ' αυτά να το βάλουν κάτω, υπάρχει μια ψηφιακή βιβλιοθήκη με 50 έτοιμες εικόνες για να συμπεριλάβετε στα σχέδιά σας. Το εντυπωσιακότερο βέβαια σημείο του παιχνιδιού είναι το animation, το οποίο προσθέτει κίνηση και ζωή στα σκίτσα.



Τέλος, όταν όλα είναι πια έτοιμα, ο μικρός ζωγράφος μπορεί να απαθανατίσει για πάντα τις δημιουργίες του, συνδέοντας το Video Painter σε ένα απλό video.

Για μια ακόμη φορά οι μεγάλοι προβλέπεται να ζηλέψουν τα παιχνίδια των μικρών.

Μπορείτε κι εσείς να ανακαλύψετε "φλέβα" (καλλιτεχνική) στο μικρό σας γιο ή αδελφάκι, αρκεί να δώσετε 80 λίρες. Το Video Painter είναι προϊόν της Vtech Electronics.

Hi Tech

HI TECH

Η ΜΑΝΙΤΑΡΙ ΜΑΓΙΚΟ...

Η γνωστή σε όλους μας εταιρία Canon, έπειτα απ' τις φωτογραφικές μηχανές και τα φωτοτυπικά, αποφάσισε να εισβάλει και στο χώρο του hi-fi. Η πρώτη της παρουσία έγινε με ένα ζευγάρι ηχεία που τα χαρακτηρίζει το πρωτότυπο (για ηχεία) σχήμα! Η τιμή τους στην Αγγλία είναι περίπου 105.000 δρχ.





Μ ΤΟ ΤΖΙΝΙ ΤΗΣ SANYO

Μπορεί να μην είναι λυχνάρι, μπορεί όμως να εκτελέσει κάθε εντολή σας (σε ό,τι σχετίζεται με τις λειτουργίες του). Μιλάμε φυσικά για το φοβερό στερεοφωνικό αυτοκινήτου της Sanyo που ελέγχεται με τη φωνή! Η αποθήκευση των εντολών αποτελεί το πρώτο βήμα, ενώ η καλή μνήμη τού χρήστη είναι το δεύτερο και βασικότερο, αφού χρειάζεται να θυμάστε τις εντολές που έχετε προγραμματίσει το μηχάνημα, για να το δουλέψετε! Το σύστημα περιλαμβάνει tuner, κασετόφωνο και CD και η τιμή του στην Αμερική φτάνει τις 250.000 δρχ. περίπου...

Τ ΚΙΑΛΙΑ ΜΕ ΠΥΞΙΔΑ

Τα κιάλια της Steiner κοστίζουν όσο μια καλή ηλεκτρονική φωτογραφική μηχανή, εξαιτίας μιας ηλεκτρονικής πυξίδας που διαθέτουν. Έτσι ο χρήστης κοιτάζοντας μέσα απ' αυτά έχει μια ψηφιακή ένδειξη προσανατολισμού μέσα στο φακό. Η ακρίβεια μέτρησης του microprocessor είναι ±1°.



HI TECH

ΤΗΛΕΧΕΙΡΙΖΟΜΕΝΗ ΒΙΝΤΕΟΚΑΜΕΡΑ

Η βιντεοκάμερα της Fisher FVC.990 λειτουργεί με remote contcol. Το εντυπωσιακό στοιχείο όμως είναι ότι η γωνία ευαισθησίας του δέκτη (sencor) είναι 360°: αυτό σημαίνει ότι τίθεται σε λειτουργία απ' όποια πλευρά και αν στέκεται ο χρήστης της. Εκτός των άλλων, διαθέτει και ενσωματωμένο στερεοφωνικό μικρόφωνο, ενώ η τιμή της αγγίζει τις 230.000 δρχ. στην Αμερική.





ΟΙΚΟΛΟΓΙΚΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Κυκλοφόρησε πρόσφατα στην Ιαπωνία ένα κιτ ανακύκλωσης υλικών για το σπίτι! Έτσι, τώρα μπορείτε να μετατρέψετε τις παλιές εφημερίδες και περιοδικά (όχι όμως και το Pixel!) ή ακόμη και τα άδεια κουτιά απ' το φρέσκο γάλα σε ευχετήριες κάρτες, αφού πρώτα τα μετατρέψετε σε πολτό! Sun-Star Stationary Co., 3-35-13 Ryusen, Taito-Ku, Tokyo 110 JAPAN.

ΓΙΑ ΤΑ ΕΚΤΟΣ ΔΡΟΜΟΥ

Η JENSEN κυκλοφόρησε πρόσφατα το Js-9400, ένα στερεοφωνικό που προορίζεται για τα off-road αυτοκίνητα. Με "σπορτίφ look" προσφέρει δυνατότητες που δεν φαίνονται με την πρώτη ματιά, όπως για παράδειγμα η ένδειξη μειωμένης απόδοσης, όταν το μηχάνημα δεν έχει ζεσταθεί, ή η προειδοποίηση βραχυκυκλώματος. Στις ΗΠΑ κοστίζει περίπου 55.000 δρχ.





ΤΕΧΝΗΤΟ ΟΥΡΑΝΙΟ ΤΟΞΟ

Μπορεί να μοιάζει με φρυγανιέρα είναι όμως μια συσκευή που προβάλλει σε οποιαδήποτε επιφάνεια την εξομοίωση του ουράνιου τόξου. Οι κατασκευαστές του ισχυρίζονται ότι η συνεχής παρατήρηση της εικόνας αυτής βοηθά στη χαλάρωση κυρίως των παιδιών, αλλά και των μεγαλύτερων σε ηλικία. Rainbow Light Co., Box 138, Birmingham MI 48009.



ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ... ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ... ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ... ΕΔΩ



Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Βρετανία 1991. Όλη η αγορά ετοιμάζεται πυρετωδώς για τα Χριστούγεννα, χωρίς να ξεχωρίζει κανείς. Κανείς; Μα όχι! Αυτός εκεί σαν γνωστός μου φαίνεται...

Μα τι κάνει αυτό το παιδί ο Sugar; Έχει αποκοπεί τελείως πια από την πραγματικότητα; Τι να πει κανείς; Η στήλη δηλώνει καθαρά και αμετάκλητα ότι τα έχει χάσει με αυτά που κάνει η Amstrad τελευταία.

Τι κάνει; Τι δεν κάνει, θέλετε να πείτε. Κατ' αρχήν ανακοίνωσε καινούρια μηχανήματα. Καλό αυτό, θα πείτε. Αμ δεν είναι. Τα μηχανήματα δεν τα ανακοίνωσε τώρα αλλά το Σεπτέμβριο, όπως κάνει συνήθως, αλλά κανείς, μα κανείς, δεν τους έδωσε σημασία. Γιατί; Θα ρωτήσετε με το δίκιο σας (Amstrad είναι αυτή εξάλλου).

Τι γιατί, τα "νέα" μηχανήματα είναι ένα καθαρό δείγμα αυτοκαταστροφής. Για να σας δώσουμε να καταλάβετε, η Amstrad ανακοίνωσε τη "νέα" οικογένεια των PCs, την επικαλούμενη 5000.

Το μικρότερο μέλος αυτής της οικογένειας είναι ένα απλό PC, ένα 8086! (για το Θεό, δηλαδή). Εν έτει 1991, ο Sugar ανακοινώνει σαν νέο μηχάνημα ένα 8086 (για την ακρίβεια το λέει 5086) και περιμένει η αγορά να του δώσει σημασία!

Και σαν μην έφτανε αυτό, το νέο του μηχάνημα κοστίζει 880 λίρες (290.000 δρχ.) με σκληρό δίσκο και έγχρωμη οθόνη! Καλό, έτσι; Σίγουρα τρελάθηκε ο Sugar.Ποιος, στα σωστά του, θα πάει ν' αγοράσει αυτό το μηχάνημα, όταν κεντρικό κατάστημα του Λονδίνου πουλάει το παλιό "καλό" Amstrad 1386 που βασίζεται σε ένα 80836 το οποίο τρέχει στα 20 MHz, προσφέρει 20 MB σκληρό δίσκο και μονόχρωμη VGA (όχι την Amstrad, φυσικά) στην εκπληκτική τιμή των 586 λιρών (194.000 δρχ.). Αν πάλι θέλετε 60άρη δίσκο και έγχρωμη VGA, η τιμή είναι μόλις 900 λίρες (300.000 δρχ.). Αλλά εδώ μιλάμε για ένα 386 και όχι για ένα φουκαριάρικο PC. Αλλά η πλάκα δεν σταματάει εδώ. Η Amstrad κυκλοφόρησε και μία "παιχνιδομηχανή" σαν μέρος της νέας οικογένειας. Δηλαδή εδώ που τα λέμε η Amstrad τη λέει παιχνιδομηχανή, γιατί εμείς είδαμε ένα PC με ένα joystick και μερικά παιχνίδια.

Για την ακρίβεια, αυτή η παιχνιδομηχανή δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα απλό 286 που τρέχει 16 MHz και που η Amstrad ξαναβάφτισε σε game machine. Βέβαια, για να φαίνεται και σαν παιχνιδομηχανή, η Amstrad έχει προσθέσει εκτός από το βασικό (πια) σκληρό δίσκο των 40 MB και την έγχρωμη VGA, μία ειδικά σχεδιασμένη κάρτα ήχου από την AdLib μαζί με μεγάφωνα που σίγουρα θα δώσει πολύ καλύτερο ήχο στο PC αυτό, και τρία (αριθμός 3) παιχνίδια. Το γκολφ (!!!!) της Access, το flight simulator F15 Strik e Eagle II της Microprose και το Prince of Persia της Broderbund.

Η δε τιμή του είναι το ίδιο γελοία όσο και η ανακοίνωση της Amstrad περί νέας παιχνιδομηχανής: 1.056 λίρες (350.000 δρχ.)!

Ειλικρινά, δεν μπορώ να καταλάβω ποιον περιμένει η Amstrad να αγοράσει αυτό το μηχάνημα σαν παιχνιδομηχανή, σήμερα που μία Amiga 500 πουλιέται στα μαγαζιά του Λονδίνου για 250 λίρες (83.000 δρχ).

Είναι να τραβάει κανείς τα μαλλιά του. Και μην νομίζεται ότι εδώ τελειώνει όλη η ιστορία. Φυσικά και όχι. Βλέπετε, σας είχαμε προειδοποιήσει ότι κάτι δεν πάει καλά με τον Sugar, από τότε που αγόρασε την ποδοσφαιρική ομάδα. Αυτό το μήνα, λοιπόν, οι φόβοι μας επιβεβαιώθηκαν. Γιατί, έπειτα από την εκπληκτική ανακοίνωση των "νέων" 5000, ανακοίνωσε ότι κάνει μήνυση στη Seagate (τη γνωστή κατασκευάστρια σκληρών δίσκων) και τη Western Digital (τη γνωστή κατασκευάστρια καρτών ελέγχου σκληρών δίσκων) γιατί λέει του είχαν παραδώσει χαλασμένα εξαρτήματα για τα περιβόητα 2000 και αυτό έπαθε τη γνωστή πανωλεθρία (η Amstrad είχε ζητήσει από όλους τους dealers της να μαζεύουν όλα τα μηχανήματα, ακόμα και αυτά που είχαν πουλήσει για τους αλλάξουν το σκληρό δίσκο!).

Όπως ίσως θυμάστε, αυτή η ιστορία με τα 2000 έγινε πριν από 3 χρόνια και τώρα επειδή δεν μπορεί να ξεπουλήσει το στοκ που έχει ο Sugar το ξαναθυμήθηκε και αποφάσισε να κάνει μηνύσεις και φυσικά, μιλάμε για μηνύσεις δισεκατομμυρίων δραχμών.

Πάντως, το αποκορύφωμα στις εκπλήξεις από την Amstrad ήταν σίγουρα η ανακοίνωση του ετήσιου ισολογισμού της που έδειχνε ότι τα κέρδη φέτος έπεσαν κατά 54%!

Φυσικά, οι μετοχές της έπεσαν αμέσως κατά 20% και οι χρηματιστηριακοί κύκλοι του Λονδίνου θα αρχίσουν να χάνουν πλέον το ενδιαφέρον τους για τη μόνη πια αγγλική εταιρία κατασκευής μικροϋπολογιστών.

Ο Sugar, πάντως, βγήκε να τα μπαλώσει. Και τι είπε; Η ένωση της Γερμανίας δεν έδωσε στην Amstrad την ευκαιρία που περίμενε! Λες και η Amstrad περίμενε τους τέως Ανατολικογερμανούς να τρέξουν και να αγοράσουν τα πανάκριβα νέα PC της.

Α!, ναι, είπε και ότι για όλα τα προβλήματά του φταίνε τα 2000 και οι ελαττωματικοί σκληροί δίσκοι τους οποίους προμηθεύτηκε από τους Αμερικανούς. Τι άλλο να πει ο άνθρωπος; Αλλά αυτή η ιστορία είναι πλέον 3 χρόνια παλιά και η Amstrad έχει παρουσιάσει τα 3000, τα 4000 και τα 5000.

Αλλά ας την αφήσουμε επιτέλους την Amstrad και ας δούμε κάτι πιο χαρούμενο. Εξάλλου, η Amstrad έχει πάψει να μονοπωλεί το προσκήνιο αυτής της αγοράς. Μάλιστα, θα λέγαμε ότι τώρα το μονοπώλιο παίζεται μεταξύ Commodore και παιχνιδομηχανών.

Από τη μεριά της, η Commodore μας ξάφνιασε αυτό το μήνα, όταν άφησε να διαρρεύσει ότι εισήγαγε 3.000 από τις νέες Amiga 500 Plus. Η εισαγωγή έγινε στα "μουλωχτά" και χωρίς πολλές φανφάρες για άγνωστους μέχρι στιγμής λόγους. Αν και η στήλη θέλει να πιστεύει ότι αυτό έγινε επειδή η Commodore δεν μπορεί ακόμα να εισάγει μεγάλες ποσότητες λόγω της έλλειψης που δημιουργήθηκε από τη μεγάλη ζήτηση στην Αμερική.

Παρ' όλα αυτά, η Amiga 500 Plus φαίνεται να διαφέρει αρκετά από την απλή 500. Κατ' αρχήν έχει 1 MB

μνήμης αντί για 512 Κ. Χρησιμοποιεί τα νέα ολοκληρωμένα που κατασκεύασε η Commodore ειδικά για την Amiga και προσφέρουν πολύ καλύτερα γραφικά και ήχο. Και, όταν λέμε καλύτερα γραφικά, το εννοούμε. Η ανάλυση της οθόνης τώρα σχεδόν διπλασιάστηκε. Από 640x512 pixels σε 1.280x400 pixels. Και αυτό θα γίνει αισθητό στα νέα παιχνίδια που θα σχεδιαστούν για την Plus.

Ακόμα, η Plus μας έρχεται με νέο λειτουργικό, το Workbench 2.0 (αντί του 1.3.2 που υπάρχει στην απλή 500) και το Kickstart 2.04. Τέλος, υπάρχει και ένα ενσωματωμένο ρολόι-ημερολόγιο πάνω στο καινούριο motherboard.

Η επίσημη τιμή της νέας Amiga δεν είναι βέβαια γνωστή, αλλά αναμένεται να είναι περί τις 400 λίρες (132.000 δρχ.). Η τιμή αυτή βέβαια είναι αρκετά πιο ακριβή από την τιμή της απλής 500 που ενώ επίσημα είναι 300 λίρες (100.000 δρχ.) πωλείται στα μαγαζιά για για 250 λίρες (83.000 δρχ.).

Παρ' όλα αυτά, πιστεύουμε ότι, όταν η Plus εμφανιστεί επίσημα στην Αγγλία περί τα τέλη Νοεμβρίου, η τιμή της μπορεί και να πέσει στα μαγαζιά, για να μπορέσει να πιάσει τη χριστουγεννιάτικη αγορά. Πάντως, όπως και να έχει το πράγμα, αυτά τα Χριστούγεννα να αναμένετε πολύ φτηνές Amiga 500 στα μαγαζιά, μια και η Commodore θα προσπαθήσει να ξεπουλήσει το στοκ της.

Αλλά ας δούμε λίγο πιο μακριά από τα Χριστούγεννα. Οπως γράψαμε και στο προηγούμενο τεύχος, η Apple και IBM προσπαθούν να στεριώσουν όλο και πιο καλά την πρωτόγνωρή τους "αγάπη" με την σχεδίαση ενός νέου λειτουργικού.

Ετσι, λοιπόν, αυτό το μήνα, αφού το σκέφτηκαν λίγο καλύτερα, αποφάσισαν να μας πουν περί τίνος θα πρόκειται. Κατ' αρχήν, θα λέγεται PowerOpen (δηλαδή και Δυνατό και Ανοιχτό για τους άλλους κατασκευαστές) και θα μπορεί να τρέξει, σε όλους τους επεξεργαστές RISC της IBM, τις παραλλαγές του 68000 της Motorola και σε όλα τα ...86 της Intel. Το PowerOpen θα γίνει το βασικό λειτουργικό της IBM και Apple για τους προσωπικούς τους υπολογιστές και όλα τα προγράμματα που θα βγαίνουν γι' αυτό θα τρέχουν σε όλα τα μηχανήματα των δύο εταιριών.

Τώρα με το τι θα μοιάζει στο χρήστη αυτό το λειτουργικό δεν ξέρουμε ακόμα, αλλά μας λένε ότι θα "ενώνει" τους κόσμους του Apple MacOS και των εκδόσεων του Unix που υποστηρίζουν οι δύο μεγάλες εταιρίες. Πάντως, μην σας πιάνει πανικός ακόμα και μην ετοιμάζεστε να πετάξετε την Amiga ή το PC σας. Το λειτουργικό αυτό θα κυκλοφορήσει (σύμφωνα με την επίσημη ανακοίνωση των δύο εταιριών) κάποια στιγμή μέσα στα επόμενα... 4 τέσσερα χρόνια! (Ζήσε Μάη μου, δηλαδή!)

Και με την είδηση για το νέο λειτουργικό, θα σας αφήσουμε και αυτό το μήνα. Μέχρι το Δεκέμβριο, λοιπόν, και από το Λονδίνο,

Γεια και Χαρά.

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΤΩΝ ΜΟΪΚΑΝΩΝ

Φαίνεται ότι τα πράγματα δυσκολεύουν για την αγορά των μικροϋπολογιστών. Μέσα στο μήνα που μας πέρασε το τελευταίο εβδομαδιαίο περιοδικό της Αγγλίας κυκλοφόρησε το τελευταίο του τεύχος και αποχώρησε αθόρυβα από το προσκήνιο. Το New Computer Express είχε κυκλοφορήσει περίπου πριν από 4 χρόνια και κατάφερε να παραμείνει το μόνο εβδομαδιαίο περιοδικό ευρείας κυκλοφορίας στην αγγλική αγορά, αφού "έκλεισε" το Popular Computing Weekly και το Gamesweek. Ομως, τα πράγματα δεν ήταν και τόσο ρόδινα τον τελευταίο καιρό και, παρά την ύστατή του προσπάθεια να αυξήσει τα φύλλα με το να προσφέρει μία δισκέτα 3,5" φορμαρισμένη με τέτοιο τρόπο ώστε να κρατάει προγράμματα για την Amiga, το ST και το PC ταυτόχρονα σταμάτησαν να κυκλοφορούν - για πάντα (αν κρίνουμε από το γράμμα του εκδότη). Δύσκολοι καιροί, ακόμα και για κομπιουτεράδες.

ΤΟ ΤΟΠ ΤΕΝ

Η νέα "σεζόν" φαίνεται ότι άρχισε, μια και είχαμε πολλά και καινούρια προγράμματα στα charts αυτό το μήνα. Βέβαια, όταν λέμε καινούρια, μην φανταστείτε ότι μιλάμε για εντελώς καινούριες ιδέες. Τα περισσότερα, όπως θα δείτε, είναι οι "συνέχειες" των επιτυχιών της περασμένης χρονιάς. Σίγουρα πράγματα δηλαδή.

1. Terminator 2 (Ocean)
2. Jimmy White's Whirlwind Snooker (Virgin)
3. Magic Pockets (Renegade)
4. Manchester United Europe (Krisalis)
5. Rainbow Collection (Ocean)
6. Silent Service 2 (Microprose)
7. Midwinter 2 (Rainbird)
8. Last Ninja 3 (System 3)
9. Speedball 2 (Imageworks)
10. Rodland (Storm)

ΤΟ ΕΙΔΑΜΕ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ!

Ηρθε επιτέλους το Lynx II της Atari και στην Αγγλία. Ισως μάλιστα τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές να έχει παρουσιαστεί και στην Ελλάδα. Πάντως, η πρώτη επαφή μας με το προϊόν ήταν μάλλον απογοητευτική. Είναι ελάχιστα πιο μικρό από το αρχικό Lynx (και όχι όσο μας είχε αφήσει να καταλάβουμε η Atari) αλλά είναι πιο χοντρό! Με λίγα λόγια, δεν φτάνει που είναι ακόμα αρκετά μεγάλο και άβολο, αλλά τώρα είναι και πιο άσχημο. Αχ, Atari!

ΟΙ ΤΡΙΑΡΕΣ ΤΕΛΟΣ!

Από ό,τι φαίνεται μόνο η Maxell κατασκευάζει δισκέτες των 3" πια. Και τώρα που η Amstrad τις εγκαταλείπει και για τα PCW αναμένεται να υπάρξει έλλειψη στην αγορά. Βλέπετε, ακόμα και τα PCW έχουν τώρα drives των 3,5" και η Amstrad δεν φαίνεται και τόσο πρόθυμη να παραγγείλει μεγάλες ποσότητες στη Maxell. Άρα, κάπου εδώ ήτανε. Μάλλον είναι καιρός να κάνετε τις προμήθειές σας όσο είναι καιρός.

ΝΑ ΚΑΙ ΜΙΑ ΚΑΛΗ ΙΔΕΑ

Η αμερικανική LinkSys ανακοίνωσε ότι κατάφερε να βάλει μέσα σε ένα πληκτρολόγιο (δηλαδή στο κουτί του) ένα πλήρες PC βασισμένο στον επεξεργαστή 80386SX. Το νέο αυτό PC ακούει στο όνομα KeyboardPC και η LinSys φαίνεται να είναι πολύ υπερήφανη για την ιδέα της. Βέβαια, εμείς, για να μην τους στεναχωρήσουμε, δεν τους είπαμε τίποτα για τα Atari ST και τις Amiga που κυκλοφορούν σε αυτή τη μορφή όλα αυτά τα χρόνια.

ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΤΑ ΣΟΥΠΕΡΜΑΡΚΕΤ

Το πρώτο αμερικανικού στιλ σουπερμάρκετ για κομπιούτερ, στο οποίο τα ψώνια γίνονται στην κυριολεξία με καροτσάκι, ετοιμάζεται να ανοίξει σε προάστιο του Λονδίνου. Το σουπερμάρκετ αυτό θα είναι σχεδιασμένο όπως και τα απλά σουπερμάρκετ με μεγάλους διαδρόμους και πάμπολλα ράφια, αλλά με τη μόνη διαφορά ότι θα είναι γεμάτο με PCs και άλλα 3.000 συναφή προϊόντα! Το σουπερμάρκετ αυτό θα λέγεται PC World και, αν έχει απήχηση στους Άγγλους, τότε θα ακολουθήσουν και άλλα παρόμοια. Στην Αμερική, πάντως, αυτά τα σουπερμάρκετ κάνουν θραύση.

CompuLink



Συνδέοντας τον υπολογιστή σας στην CompuLink, έχετε πρόσβαση στο πιο εξελιγμένο ελληνικό σύστημα ON-LINE πληροφόρησης. Ενας κεντρικός υπολογιστής, βασισμένος σ' όλα τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα και στην πολύχρονη εμπειρία της Compupress στο χώρο της Πληροφορικής, σας ενημερώνει, σας παρέχει εξειδικευμένες πληροφορίες, σας ψυχαγωγεί, σας εκπαιδεύει και σας δίνει τη δυνατότητα να έρθετε σε επικοινωνία με τους χιλιάδες φίλους των υπολογιστών σ' όλη την Ελλάδα.

Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο



Το σύστημα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου της CompuLink επιτρέπει στους συνδρομητές της ν' ανταλλάσσουν προσωπικά μηνύματα ή αρχεία με μεγάλη ταχύτητα και αξιοπιστία. Ο κάθε συνδρομητής έχει τη δική του ηλεκτρονική θυρίδα με "ξεχωριστή διεύθυνση" και το σύστημα παρέχει όλες τις δυνατότητες για καταγραφή, επεξεργασία και ευέλικτη διανομή των μηνυμάτων.

Πληροφορική Εβδομάδα



Η Πληροφορική Εβδομάδα είναι το εβδομαδιαίο ON-LINE newsletter της CompuLink για την Ελληνική και Διεθνή Αγορά της Πληροφορικής. Σκοπός της η γρήγορη, άμεση και έγκυρη ενημέρωση για ό,τι σημαντικό συμβαίνει ή πρόκειται να συμβεί στο χώρο της Πληροφορικής. Επιλεγμένες ειδήσεις για Hardware και Software προϊόντα, επιχειρησιακές δραστηριότητες, οικονομικά στοιχεία, αναλύσεις της επικαιρότητας βρίσκονται ON - LINE στη διάθεση του κάθε συνδρομητή, αποβλέποντας στον εντοπισμό των τάσεων και των ρευμάτων αλλά και των εμπορικών ευκαιριών στην Αγορά της Πληροφορικής.

TeleShopping



Η διαδικασία παραγγελίας για Software, Hardware και προϊόντα υψηλής τεχνολογίας απλουστεύεται μ' αυτό το service της CompuLink. Ενα ηλεκτρονικό μήνυμα που χρειάζεται λίγα δευτερόλεπτα για να φθάσει απ' το συνδρομητή στον αντίστοιχο φορέα, χωρίς την παραμικρή γραφειοκρατική ή ταχυδρομική παρεμβολή, καταγράφει την επιθυμητή παραγγελία του συνδρομητή και αυτόματα δίνει εντολές για την πιστή και γρήγορη εκτέλεσή της.

ΤηλεΕκπαίδευση



Σ' αυτό το επίπεδο λειτουργίας της, η CompuLink προσφέρει εκπαιδευτικές υπηρεσίες στους συνδρομητές της με το ON - LINE Ηλεκτρονικό Λεξικό Ορολογίας Υπολογιστών, όπου αφού ο χρήστης πληκτρολογήσει τους όρους των οποίων απαιτείται μετάφραση, το σύστημα εμφανίζει την αναλυτική επεξήγησή τους στα Ελληνικά, σε πραγματικό χρόνο. Ακόμα, ένα σύστημα Hypertext προσφέρει μαθήματα σχετικά με τους υπολογιστές και τις νέες τεχνολογίες σε αρχαρίους, μέσα από ένα προσεκτικά επιλεγμένο θεματολόγιο απ' την Compupress, και μέσω ενός ιδιαίτερα απλού φιλικού και γρήγορου user interface.

CompuBank

Με χρήση της Βάσης Δεδομένων ORACLE



Η Compupress μεταφέρει την πολύχρονη εμπειρία και τη βαθιά γνώση της για την Αγορά της Πληροφορικής στην Ηλεκτρονική Πληροφόρηση, δημιουργώντας μία ολοκληρωμένη βάση δεδομένων για Εταιρίες και Προϊόντα Πληροφορικής στην Ελλάδα. Ενα ευέλικτο, γρήγορο και φιλικό σύστημα διαχείρισης της CompuBank θα μεταφέρει στο συνδρομητή λεπτομερή στοιχεία για οποιοδήποτε προϊόν Hardware ή Software ή για οποιαδήποτε εταιρία του χώρου, καθοδηγούμενο από τα πολλαπλά κριτήρια επιλογής που θα ορίζονται απ΄ τον ίδιο

Ηλεκτρονική Πληροφόρηση On-Line

τον ενδιαφερόμενο. Ετσι, η CompuBank θα αποτελέσει ένα μελλοντικό καθημερινό συμβουλευτικό εργαλείο για επαγγελματίες και μη της ελληνικής Πληροφορικής.

Software για όλους



Η CompuLink δίνει τη δυνατότητα σ' όλους τους συνδρομητές της να επιλέξουν τα προγράμματα που τους ενδιαφέρουν μέσα από μια τεράστια και πολύπλευρη βάση Public Domain Software. Χιλιάδες προγράμματα για όλους τους δημοφιλείς υπολογιστές θα είναι διαθέσιμα ON - LINE και ο κάθε συνδρομητής μέσα από ένα πολύ φιλικό και εύχρηστο περιβάλλον θα διαλέγει αυτά που τον ενδιαφέρουν για να τα κρατήσει στο δικό του υπολογιστή, ακολουθώντας τις downloading διαδικασίες του συστήματος.

Electronic Conferences



Η CompuLink δημιουργεί την τεχνολογική πλατφόρμα για τη δημιουργία ηλεκτρονικών συνδιασκέψεων, που είναι ο σύγχρονος τρόπος για συλλογική δουλειά ή συζήτηση, χωρίς ο τόπος και ο χρόνος να αποτελούν περιοριστικούς παράγοντες. Μ' αυτή την υπηρεσία η δημιουργία ηλεκτρονικών συνεδρίων θα φέρει σ' επαφή όμοια σκεπτόμενους ανθρώπους με ειδικές και μη γνώσεις για την ανάπτυξη νέων ιδεών ή ακόμα και προϊόντων. Τα θέματα για συζήτηση είναι πρακτικά άπειρα, ενώ ο κάθε συνδρομητής μπορεί να ορίσει τα δικά του, καλώντας "ηλεκτρονικούς" συνομιλητές να συμμετάσχουν στο δικό του συνέδριο.

Η σύνδεσή σας με τον κεντρικό υπολογιστή της CompuLink δεν απαιτεί ειδικευμένο hardware. Μ' οποιοδήποτε υπολογιστή και ένα modem ο ελληνικός κόσμος της ηλεκτρονικής πληροφόρησης είναι δικός σας.

Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη



Τα σημαντικότερα άρθρα των ελληνικών περιοδικών Πληροφορικής σε δευτερόλεπτα στην οθόνη σας. Ενα ειδικά σχεδιασμένο σύστημα Hypertext φροντίζει για τη γρήγορη αναζήτηση θεμάτων και τον εντοπισμό των αντίστοιχων άρθρων στη βάση αρθρογραφίας της CompuLink, δυναμικά καθοδηγούμενο σύμφωνα με τις εννοιολογικές συσχετίσεις που ορίζει ο ίδιος ο συνδρομητής μέσα από ένα ιδιαίτερα φιλικό περιβάλλον.

Η γωνιά του Gamer



Η υπηρεσία ηλεκτρονικής πληροφόρησης της CompuLink δίνει μια άλλη διάσταση στα Computer Games. Αν ο συνδρομητής το επιλέξει, βρίσκεται σε φανταστικούς χώρους, όπου έχει ν' αντιμετωπίσει εκτός του υπολογιστή και άλλους ανώνυμους και καλά κρυμμένους παίκτες (συνδρομητές) σ' ένα περιβάλλον όπου την περιπέτεια τη διαμορφώνει άμεσα και δυναμικά η τεχνολογία και η φαντασία όλων των "ηλεκτρονικών παικτών".

Ενδιαφέρομαι για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το πιο εξελιγμένο και ολοκληρωμένο ελληνικό σύστημα Ηλεκτρονικής Πληροφόρησης **COMPULINK.**

ΟΝΟΜΑ: ....
....
ΕΠΩΝΥΜΟ: ....
....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....
....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
....
Τ.Κ.: ....
ΤΗΛ.: ....

Μ' ενδιαφέρει:

- ❑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ
- ❑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ
- ❑ TELE SHOPPING
- ❑ ΤΗΛΕ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
- ❑ COMPUBANK
- ❑ SOFTWARE ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
- ❑ ELECTRONIC CONFERENCES
- ❑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
- ❑ Η ΓΩΝΙΑ ΤΟΥ GAMER

Προς COMPULINK
(Εκδοτικός Οργανισμός Compupress) Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα



ΑΝΩ ΘΡΩΣΚΩ... ΑΝΩ ΘΡΩΣΚΩ... ΑΝΩ ΘΡΩΣΚΩ



Γράφει ο Βασίλης Γούσιας

COMPUTERS ΚΑΙ ΡΟΠΑΛΑ

Τη στιγμή που η ενωμένη Ευρώπη απαιτεί από μας γενικό εκσυγχρονισμό, η Παιδεία πρέπει να ... αναχρονίζεται, επιστρέφοντας σε εκπαιδευτικά συστήματα της προηγούμενης δεκαετίας.

Πολύς ο θόρυβος για την παιδεία, λίγο μετά την αρχή της σχολικής χρονιάς, που φέτος συνέπεσε με τις περίφημες μεταρρυθμίσεις. Μεταρρυθμίσεις που γίναν έπειτα από τον - επίσης περίφημο - διάλογο του Υπουργείου Παιδείας με μαθητές κι εκπαιδευτικούς. Κάποιοι λεν πως οι μεταρρυθμίσεις είναι οπισθοδρομικές, αφού χρησιμοποιούν στοιχεία του εκπαιδευτικού συστήματος που ίσχυε πριν από 15 χρόνια. Κάποιοι άλλοι πως είναι καλές, αφού το πιο πρόσφατο σύστημα απέτυχε, ενώ το παλιότερο είχε να επιδείξει κάποιες επιτυχίες. Θα πω εδώ μόνο πως κάτι που απέδιδε πριν από 15 χρόνια δεν είναι καθόλου βέβαιο πως θ' αποδώσει πάλι. Γιατί οι συνθήκες κι οι ανάγκες αλλάζουν ραγδαία. Βρισκόμαστε, βλέπετε, στο κατώφλι του 21ου αιώνα και της ενωμένης Ευρώπης. Κι έπειτα, στην εποχή του εκείνο το παλιότερο σύστημα δεν θεωρούνταν και τόσο σόι. Γι' αυτό, άλλωστε, έγιναν οι μεταρρυθμίσεις στα τέλη της δεκαετίας του '70.

Χαρακτήρισαν "διάλογο κωφών" αυτόν τον πρόσφατο διάλογο για την παιδεία. Διαφωνώ. Γιατί έτσι φάνηκε ότι οι πλευρές που πήραν μέρος είχαν καλές προθέσεις. Φοβάμαι όμως πως, κι αν δεν ήταν διάλογος κωφών, ήταν "διάλογος τυφλών"! Όπου καμιά πλευρά δεν είδε τα πράγματα στις πραγματικές τους διαστάσεις κι όπου όλες οι πλευρές κινήθηκαν σε πολύ στενά πλαίσια, χωρίς φαντασία. Λοιπόν, είναι ξεκάθαρο και πέρα από κάθε αμφισβήτηση πως στην παιδεία βασίζεται το μέλλον μιας χώρας. Όπως ξεκάθαρο είναι πως η παιδεία στη χώρα μας παραπαίει. Γιατί όμως νοσεί αυτός ο τόσο ευαίσθητος τομέας, που ταυτόχρονα είναι ζωτικής σημασίας για το μέλλον του τόπου; Συνήθως, σ' αυτές τις περιπτώσεις λέμε πως το θέμα είναι μεγάλο για να εξαντληθεί σε μια σελίδα. Μα απ' την άλλη, δυο σαφή και βασικά πράγματα μπορεί κανείς να τα πει πολύ σύντομα κι απλά... Μια λαϊκή παροιμία λέει πως το ψάρι βρωμάει απ' το κεφάλι. Τον Αύγουστο του '88 σε κυριακάτικη εφημερίδα, με τα δέοντα σχόλια, δημοσιεύθηκε η επιστολή πρύτανη πανεπιστημίου μας, η οποία περιλάμβανε δυο χοντρά ορθογραφικά λάθη. Δεν αναφέρω το όνομα του πρύτανη, αφού αυτό το άρθρο δεν έχει το νόημα της καταγγελίας. Έτσι κι αλλιώς, όλοι μας συναντήσαμε άσχετους εκπαιδευτικούς στη διάρκεια των σπουδών μας, απ' το δημοτικό ως το πανεπιστήμιο. Και νομίζω πως το ποσοστό τους είναι πιο μεγάλο απ' όσο παραδέχονται οι ίδιοι οι εκπαιδευτικοί.

Η λύση είναι απλή, μόνο που χρειάζεται εκτός από αρετή και τόλμη (όπως και η εξουσία): κατάργηση της επετηρίδας και εφαρμογή ενός σύγχρονου συστήματος αμοιβών και ποινών. Ταυτόχρονα, δραστική αύξηση των αποδοχών των εκπαιδευτικών. Είναι παράλογο σ' όλη την Ευρώπη οι εκπαιδευτικοί να 'ναι οι πιο ψηλά αμειβόμενοι μισθωτοί και στην Ελλάδα να ψάχνουν το απόγευμα για δεύτερη δουλειά. Με καλές αμοιβές, κάποιοι απ' τους υπάρχοντες εκπαιδευτικούς θα φροντίσουν να μορφώνονται στον ελεύθερο χρόνο τους, ενώ θα δοθούν κίνητρα σε κάποιους πολύ ικανούς ανθρώπους να γίνουν εκπαιδευτικοί. Το κόστος θα καλυφθεί εύκολα, αφού μια καλή δημόσια παιδεία θα εξαφανίσει την παραπαιδεία. Υποτίθεται πως η παιδεία μας είναι δωρεάν, αλλά δεν ξέρω πολλούς γονείς που να ξοδεύουν λιγότερα από πενήντα χιλιάρικα το μήνα στα φροντιστήρια.

Πολύς θόρυβος έγινε για την επαναφορά των αρχαίων ελληνικών. Βέβαια, εμείς στην ενωμένη Ευρώπη θ' αμολάμε κάθε τόσο από ένα "άνδρα μοι ένεπε" και θα καθαρίζουμε... Ας σοβαρευτούμε. Θα ξοδεύουμε δέκα ώρες τη βδομάδα για τη διδασκαλία μιας νεκρής γλώσσας, όταν οι μαθητές τελειώνουν το Λύκειο χωρίς να 'χουν καθίσει μια φορά πίσω απ' το πληκτρολόγιο ενός κομπιούτερ; Όταν δεν ξέρουν πώς λειτουργεί μια πιστωτική κάρτα; Όταν κινδυνεύουν να πεθάνουν από AIDS, επειδή κανείς δεν τους έμαθε δυο απλά πράγματα για το σεξ; Όταν είναι έτοιμοι να σκοτώσουν και ν' αυτοκτονήσουν στους δρόμους, επειδή κανείς δεν τους είπε πώς να κυκλοφορούν και πώς να οδηγούν; Ναι, αυτό το τελευταίο μάθημα μπαίνει από φέτος στα σχολεία. Όμως, τι μπορεί να μάθουν οι ταλαίπωροι μαθητές από έναν ταλαίπωρο δάσκαλο που ενδεχομένως δεν έχει ούτε άδεια οδήγησης;

Μα, θα πει κάποιος, τελειώνουν το λύκειο και δεν ξέρουν ορθογραφία. Ε, αν η γλώσσα μας έχει τόσο δύσκολη ορθογραφία που, για να τη μάθει κάποιος, πρέπει να διδάσκεται δέκα ώρες τη βδομάδα, κάθε βδομάδα για δώδεκα χρόνια μια νεκρή γλώσσα, τότε δεν έχουμε παρά να απλοποιήσουμε την ορθογραφία μας. Κε μι μου πι κανις πος δεν καταλαβε τι διάβασε μόλις τόρα... Βλέπετε, όμως, το επιστημονικό κατεστημένο του τόπου μας (βλέπε οι χωροφύλακες ιδεών και ανακαλύψεων ανθρώπων που έχουν πεθάνει εδώ και χρόνια) ξέρει από αρχαία κι όχι από κομπιούτερς, οπότε προσπαθεί να πείσει τον κοσμάκη ότι αυτά είναι τα απαραίτητα.

Μάθημα επαγγελματικού προσανατολισμού, ως γνωστόν, δεν υπάρχει. Οι υποψήφιοι λοιπόν συνήθως επιλέγουν κλάδο ανάλογα προς τα πού θα τους ενθαρρύνουν οι γονείς τους κι ανάλογα πού φαντάζονται οι ίδιοι πως θ' αποκτήσουν περισσότερα χρήματα και θ' ανεβούν στην υπόληψη των άλλων. Σε λίγες μόνο περιπτώσεις επιλέγουν τον κλάδο ανάλογα με την κλίση, ανάλογα με το ψώνιο τους. Μ' άλλα λόγια, συνήθως δεν ενδιαφέρονται για το αντικείμενο που σπουδάζουν.

Κάποιοι μάλιστα πέρασαν την εντύπωση (κι έτσι είναι και θα είναι μέχρι την ενοποίηση της Ευρώπης) πως το

πτυχίο αποτελεί το εισιτήριο για τη μεγάλη ζωή και την καλή κοινωνία, κι όχι απλώς μια άδεια εξασκήσεως επαγγέλματος. Οπότε, οι πιο πολλοί υποψήφιοι, απ'τη στιγμή που θα πετύχουν στις εισαγωγικές, επαναπαύονται στις επετηρίδες και τα κεκτημένα και ασχολούνται με την κοινωνική εκμετάλλευση της επιτυχίας τους (πόσο λίγοι είναι οι φοιτητές μας που στον ελεύθερο χρόνο τους ασχολούνται λίγο παραπάνω με την επιστήμη τους απ' όσο είναι υποχρεωμένοι ν' ασχοληθούν;). Παίρνουν λοιπόν το πτυχίο τους αυτές οι καρικατούρες κοσμοπολίτη (στείλε πατέρα λεφτά, στείλε) και στη συνέχεια το εκμεταλλεύονται με αντιεπιστημονικό ή και απάνθρωπο τρόπο, για να κερδίσουν χρήματα (π.χ. φακελάκια). Και, φυσικά, λαμβάνοντας υπόψη τα προηγούμενα (δεν αγαπάν την επιστήμη τους, δεν ασχολήθηκαν μ' αυτή στη διάρκεια των σπουδών) καταλήγουν καρικατούρες επιστήμονα. Ας δούμε όμως με ποιον τρόπο γίνεται η επιλογή των αυριανών επιστημόνων στα πανεπιστήμια. Κατ' αρχήν, δεν γίνεται από τα ίδια τα πανεπιστήμια αλλά απ' τους καθηγητές των λυκείων, πράγμα που είναι ανορθόδοξο. Οι υποψήφιοι λοιπόν δεν έχουν παρά να αποστηθίσουν τρία βιβλία. Κι ανάλογα, από το πόσο καλά θα τ' αποστηθίσουν, θα εξαρτηθεί η επιτυχία ή η αποτυχία, το αυριανό τους μέλλον και τελικά ποιοι θα 'ναι οι αυριανοί μας επιστήμονες.

Πρόσφατα, ένας καθηγητής πανεπιστημίου, αναφερόμενος στις εξετάσεις, είπε πως πρέπει ν' αντικαταστήσουμε την κουκουβάγια με τον παπαγάλο, σαν σύμβολο της παιδείας μας. Το υπάρχον σύστημα επιλογής ελέγχει απλά τη μνήμη βραχείας διαρκείας του εξεταζομένου, καθώς και κατά πόσο οι συνθήκες στο σπίτι τού εξασφάλισαν τη δυνατότητα ν' αποστηθίσει αυτά τα βιβλία. Ολοφάνερα, ούτε η ικανότητα παπαγαλισμού (μνήμη βραχείας διαρκείας) ούτε η ηθικοοικονομική συμπαράσταση των γονέων αποτελούν προϋποθέσεις, για να γίνει κανείς ένας καλός επιστήμονας. Γιατί, λοιπόν, αυτά τα άσχετα με την επιστήμη κριτήρια είναι και τα μοναδικά κριτήρια επιλογής; Θα μπορούσε κάλλιστα κριτήριο να 'ναι το ...ύψος του υποψηφίου. Είναι εξίσου άσχετο με τις διανοητικές του ικανότητες όσο τα ισχύοντα κριτήρια, κι απ' την άλλη θα εξαφάνιζε την παραπαιδεία, την οποία συντηρεί το ισχύον σύστημα (και γι' αυτό κανείς απ' όσους έχουν συμφέροντα απ' την παραπαιδεία - κι είναι πολλοί - δεν θέλει να το αλλάξει). Κάποιοι προτείνουν τις ερωτήσεις κρίσεως. Ωστόσο, εδώ αναρωτιέται κανείς μήπως ο εξεταστής αξιολογεί τις απαντήσεις ανάλογα με το πόσο συμφωνούν με τη δική του κρίση κι όχι ανάλογα με το πόσο είναι στηριγμένες σε λογικά επιχειρήματα (μου έχει τύχει κι αυτό στη διάρκεια των σπουδών μου).

Προς τι όμως οι ερωτήσεις κρίσεως; Για ν' ανακαλύψουμε τις εγγενείς διανοητικές ικανότητες του υποψηφίου, προφανώς. Μα, γι' αυτές τις ικανότητες, εδώ κι εκατό χρόνια, υπάρχει ένα άλλο, πολύ πιο ακριβές και δίκαιο μέτρο, ο δείκτης νοημοσύνης. Με την εξέλιξη που έχει γίνει στον τομέα τους, τα τεστ νοημοσύνης αποτελούν πια τα τελευταία χρόνια ένα αξιόπιστο κριτήριο των διανοητικών ικανοτήτων κάποιου (τουλάχιστον, εκείνων των ικανοτήτων που χρησιμοποιούνται στον τεχνοκρατικό πολιτισμό μας). Καθώς μάλιστα ένα σύνολο από ψυχολόγους απέδειξαν πως νοημοσύνη και δημιουργικότητα είναι έννοιες που συμβαδίζουν, τα τεστ του είδους γνωρίζουν ευρύτατη χρήση σε κάθε βαθμίδα της παιδείας σ' όλες τις αναπτυγμένες χώρες, για τον έγκαιρο εντοπισμό και την προώθηση των προικισμένων παιδιών. Γιατί όχι και στην Ελλάδα; Μα, επειδή το επιστημονικό κατεστημένο που δεν θέλει να χάσει τα προνόμιά του καθώς και οι έχοντες συμφέροντα απ' την παραπαιδεία έχουν περάσει την εντύπωση πως ένας έξυπνος μαθητής θα τα καταφέρει έτσι κι αλλιώς. Θα τα καταφέρει, ναι, αλλά σε τι; Γιατί, όλες οι σοβαρές μελέτες φανερώνουν ότι μεγάλο ποσοστό των έξυπνων μαθητών βαριούνται εύκολα σχολείο, δασκάλους και μαθήματα. Και μολονότι (άσχετα απ' το αν θα σπουδάσουν ή όχι) πετυχαίνουν να κερδίζουν πολλά χρήματα στη ζωή τους. Πολλές φορές τα κερδίζουν εκμεταλλευόμενοι το κοινωνικό σύνολο ως απατεώνες παρά προσφέροντας σ' αυτό ως επιστήμονες. Πιστεύω ότι τώρα σας λύθηκε η απορία γιατί στην Ελλάδα έχουμε πολλούς μεγαλοφυείς απατεώνες και λίγους μεγαλοφυείς επιστήμονες.

Το ελληνικό κράτος παραδέχεται επίσημα τις διαφορές νοημοσύνης ανάμεσα στους μαθητές καθώς και την αξιοπιστία των τεστ. Γι' αυτό συντηρεί ειδικά σχολεία για τα διανοητικά ανάπηρα παιδιά κι εντοπίζει αυτά τα παιδιά με τεστ νοημοσύνης. Ωστόσο, επιμένει κόντρα, σε κάθε λογική, να αγνοεί τα προικισμένα παιδιά. Βλέπετε, έχουμε τους παπαγάλους. Τι τις θέλουμε τις μεγαλοφυΐες; Ίσα να μας αναστατώσουν το σύστημα;

Σα να μη φτάνει αυτό, το ελληνικό κράτος δίνει ένα σωρό διευκολύνσεις στους σωματικά προικισμένους μαθητές (τους αθλητές) και καμία στους διανοητικά προικισμένους. Φαίνεται λοιπόν πως η Ελλάδα θα μπει στον 21ο αιώνα με ρόπαλα αντί για κομπιούτερς! Ε, μετά απ' αυτά, μην απορείτε για τα χάλια αυτού του τόπου. Τα οικονομικά, τα διοικητικά, όλα. Ούτε να σας φανεί παράξενο αν με την ενοποίηση της Ευρώπης λίγοι απ' τους σημερινούς φοιτητές θα βρίσκουν δουλειά. Θα 'ναι αυτοί που θ' αγαπάν την επιστήμη τους και θ' ασχολούνται μαζί της.

Το ελληνικό κράτος δίνει ένα σωρό διευκολύνσεις στους σωματικά προικισμένους μαθητές (τους αθλητές) και καμία στους διανοητικά προικισμένους. Φαίνεται λοιπόν πως η Ελλάδα θα μπει στον 21ο αιώνα με ρόπαλα αντί για κομπιούτερς!

Κλείνοντας, πρέπει να σημειώσω προς αποφυγή παρεξηγήσεων πως ο υπογράφων πριν από δέκα χρόνια τελείωσε το λύκειο, πέρασε στη σχολή που τον ενδιέφερε και μάλιστα με πολύ καλή σειρά. Επομένως, τα ανωτέρω δεν υπαγορεύθηκαν από κάποιο σκοτεινό συμφέρον. Και, βέβαια, τα ανωτέρω δεν γίνονται απ' τη μια μέρα στην άλλη. Δικιά μου όμως δουλειά είναι να επισημαίνω, να οραματίζομαι και να προτείνω. Κι από κει κι ύστερα ας αποφασίζουν οι "σοφοί" κατά πόσο "αξίζουν" ή "μπορούν" να πραγματοποιηθούν.

TERMINATOR 2

Βλέμμα σκληρό και ερευνητικό, περπάτημα αποφασιστικό, κινήσεις σίγουρες. Οι γυμνασμένοι και φουσκωμένοι μύες διαγράφονται καθαρά καθώς κινούνται κάτω από ένα δέρμα, που μπορεί να είναι ανθρώπινο και να ανήκει στον Κόναν το Βάρβαρο, ή συνθετικό και να ανήκει στο ανδροειδές-ρέπλικα του Εξολοθρευτή. Ο Arnold Schwarzeneger κατάφερε να αποδείξει σε όλους όσοι τον θεώρησαν "άλλο ένα βουνό από μύες" ότι είχε και αρκετό ταλέντο απέναντι από τις κινηματογραφικές κάμερες. Με αρκετές ερμηνείες που άφησαν πίσω τους εκατομμύρια δολάρια σε εισπράξεις, ο Arnold έχει γίνει ένας από τους πιο ακριβοπληρωμένους σταρ του νέου Hollywood.

Ωστόσο, η χαρακτηριστικότερη ερμηνεία του ήταν στο "Terminator" του James Cameron, όπου έπαιζε το ρόλο ενός αθρωποειδούς-φονιά. Η ταινία είχε κάνει πάταγο και το "LOADING COMMAND. COM" που εμφανιζόταν στο βλέμμα του Arnold είχε γίνει κάτι σαν σλόγκαν. Το δίδυμο Schwarzeneger-Cameron επιστρέφει τώρα, με το "Terminator 2: Judgement Day". Στην ταινία ο Arnold κάνει πάλι το ανθρωποειδές, μόνο που αυτή τη φορά δεν είναι προγραμματισμένος να σκοτώνει. Αντίθετα σώζει μια μητέρα (Linda Hamilton) και το δωδεκάχρονο αγόρι της (Edward Furlong) από την ηλεκτρονική οργή του Key 1000 (Robert Patrick). Πρόκειται για άλλο ένα ανθρωποειδές-εξολοθρευτή από το μέλλον, που έχει την ικανότητα να αλλάζει μορφή και σχήμα. Το μικρό αγόρι είναι ο σωτήρας του κόσμου στον πόλεμό του με τις μηχανές και ο Schwarzeneger αναπτύσσει μαζί του μια σχέση πατέρα-γιου (κάτι που είχαμε δει - με κορίτσι όμως - στο "Commando"). Ο Arnold, στη συνέχεια της ταινίας, ψάχνει να βρει ένα computer chip, με το οποίο θα μπορέσει να σπάσει το δίκτυο της Cyberdyne Systems, εταιρίας υπεύθυνης για τον έλεγχο των ρομπότ-δολοφόνων. Παρά την άχρωμη υπόθεσή της, η ταινία είναι πανάκριβη. Η Carolco Pictures και η Tri-Star ανακοίνωσαν ότι τα γυρίσματα κόστισαν συνολικά 110.000.000 δολάρια. Η αιτία απλή. Ο Cameron αρέσκεται στο να εντυπωσιάζει το θεατή με υπερβολικές σκηνές. Αρκεί να πούμε ότι για να γυριστεί μια καταδίωξη με αυτοκίνητα, που διαδραματίζεται στα τελευταία 15 λεπτά της ταινίας, χρειάστηκαν 3 1/2 βδομάδες, 127 walkies talkies κι ένας ολόκληρος στρατός από ηλεκτρολόγους και τεχνικούς.

Οι σκηνές γυρίστηκαν σε ένα τμήμα του αυτοκινητόδρομου Long Beach στην California. Το κομμάτι αυτό του δρόμου είχε μήκος περίπου 9 χιλιόμετρα και για να γυριστούν οι εναέριες σκηνές - πολλές από τις οποίες ήταν και βράδυ - χρειάστηκε να φωτιστεί με πανίσχυρους προβολείς Musko, στηριγμένους επάνω σε ειδικές εξέδρες. "Δεν είχαν περάσει ούτε τρεις μέρες και είχα βραχνιάσει από το πολύ μίλα μίλα στο walkie talkie" είπε σε σχετική συνέντευξη ο επικεφαλής των τεχνικών φωτισμού. Όσον αφορά τα ειδικά εφέ της ταινίας, ο Cameron προσέλαβε τέσσερις ομάδες ειδικών που έκαναν πραγματικά θαύματα, τόσο με το make-up όσο και με τα computer graphics. Αν τα τελευταία σας θυμίσουν λίγο την "Άβυσσο", η απάντηση βρίσκεται στο ότι έχουν κατασκευαστεί από τον Joseph C. Nemec III, που είναι ένας από τους δύο καλλιτέχνες οι οποίοι είχαν φτιάξει τα computer graphics στην Άβυσσο. Τα γυρίσματα της ταινίας, εκτός του Long Beach, έγινα και στους δρόμους του Fremont κοντά στο San Diego, στο Los Angeles και στο Palm Dale.

Οι τοποθεσίες αυτές είναι μάλλον οι αγαπημένες πολλών σκηνοθετών, αφού εκεί έχουν γυριστεί σκηνές και από άλλες ταινίες όπως, ας πούμε, το Child's Play 2. Οι κριτικές βέβαια δεν είναι και τόσο κολακευτικές για την ταινία, αφού πολλοί τη θεωρούν σαν άλλον έναν πόλεμο ανάμεσα σε δύο μηχανές, που η μία απ' τις δύο "It can't be bargained with. It can't be reasoned with. It doesn't feel pity or remorse or fear. And it absolutely won't stop ever, until you are dead" όπως χαρακτηριστικά λέει ο Arnold στη Linda Hamilton σε κάποια σκηνή της ταινίας.

Α. Λεκόπουλος





ΝΕΟΣ TURBO·X AT (80286)

ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΑΝΑΝΕΩΣΗ

• ΜΕ ΝΕΟ ΠΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ • 16 MHZ (21 LANDMARK) • ΚΑΡΤΑ ΚΑΙ ΟΘΟΝΗ V.G.A. ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ

ΚΑΙ ΤΙΜΗ **135.000*** ΔΡΧ.



Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 80286 - 16 MHZ (21 LANDMARK)
- RAM 1 MB ON BOARD (ΜΕ MAX 4MB)
- ΚΑΡΤΑ V.G.A.
- ΟΘΟΝΗ V.G.A. ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ
- FLOPPY DISK DRIVE 1.2 MB
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 101 ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 200W
- ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ 4 ΜΟΝΑΔΕΣ ΔΙΣΚΩΝ
- 5 ΕΛΕΥΘΕΡΑ SLOTS

* Η ΤΙΜΗ ΕΙΝΑΙ ΜΕ ΟΘΟΝΗ V.G.A. ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ ΚΑΙ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΦΠΑ 8%

πλαισιο

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24
ΤΗΛ: 36.44.001

CAT CREATIVE ART TEAM



Τον πρωτοσυνάντησα πριν από μερικά χρόνια στο "Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards" και έκτοτε είχαμε τακτικά ραντεβού, στα επόμενα παιχνίδια της σειράς "Larry" από τη Sierra on Line. Οι υποθέσεις άλλαζαν, οι

ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΓΟΗΣ

• γράφει ο Α. Λεκόπουλος

τοποθεσίες μεταβάλλονταν, οι διάλογοι εμπλουτίζονταν, αλλά ο Larry Laffer πάντα ίδιος. Αδιόρθωτος γυναικάς, πότης και ενίοτε γκαφατζής. Μεγάλη πλάκα. Όπως καταλαβαίνετε, μόλις έμαθα ότι θα βρισκόταν στην Αθήνα, δεν μπορούσα ν' αντισταθώ στον πειρασμό μιας Smirnoff με πορτοκάλι δίπλα στον ψηφιακότερο εραστή όλων των εποχών...



Περίμενα ήδη μισή ώρα, καθισμένος επάνω στη σέλα του Ninja μου, ακούγοντας το τσικ τσικ του κινητήρα που κρυώνει. Η Αθήνα τυλιγόταν αργά αργά στο βραδινό της φόρεμα και τα πορτοκαλιά φώτα αποκτούσαν μια μικρή αύρα γύρω τους. Αναστέναξα κοιτάζοντας το ρολόι μου και έριξα άλλη μια ματιά γύρω. Η είσοδος του "Μεγάλη Βρεττανία" με κοίταζε χαμογελαστή και φωτισμένη. Κλείδωσα τη μοτοσικλέτα και πέρασα το δρόμο, μπροστά από έναν οργισμένο ταξιτζή που μου φώναξε κάτι απ' το ανοιχτό του παράθυρο. Τον κεραυνοβόλησα με το πιο παγερό μου βλέμμα και μπήκα στο lobby του ξενοδοχείου. "Τον κ. Laffer παρακαλώ". Ο ρεσεψιονίστ με κοίταξε χαμογελαστός και σήκωσε το ακουστικό.

"Είστε ο πρώτος άνδρας που τον ζητάει σήμερα... Α, να τος". Στράφηκα και κοίταξα στο ασανσέρ. Ο Larry αυτοπροσώπως, αγκαλιά με 2x60 κιλά τέλειας σάρκας, πήγαινε προς την έξοδο. Κούνησα το κεφάλι μου στον υπάλληλο και έτρεξα να τον προλάβω. "Mr. Laffer..". "OH, you must be Antonis and... SHIT, I'm already 40 minutes late... OK sweeties, beat it now". Εδωσε από μια χαϊδευτική ξυλιά στα δύο υπέροχα κορμιά και πέρασε το χέρι του προστατευτικά πάνω απ' τον ώμο μου, παρασύροντάς με προς την έξοδο.

"Η Patti θα με τσακίσει, αν μάθει τίποτα για τα δύο αυτά πλασματάκια" μου εκμυστηρεύτηκε σε άπταιστα ελληνικά. Τον κοίταξα έκπληκτος.

"You speak... Μιλάτε ελληνικά;"

"Ωωω, έλα φιλαράκο, μη μου μιλάς στον πληθυντικό, με κάνεις να αισθάνομαι 880 χρονών. Ναι, πριν έρθω εδώ, ο Al μου φόρτωσε ένα ελληνικό λεξικό και τα καταφέρνω μια χαρά. Πού θα πάμε;" Του έδειξα τη μηχανή, ενώ είχα αρχίσει να αισθάνομαι κάπως άβολα από την υπερβολική του άνεση.

"Μοτοσικλέτα; Μάλλον θα σε απογοητεύσω φίλε μου, αλλά θα μου τσαλακωθεί το σακάκι και θα μου χαλάσουν τα μαλλιά. Γιατί δεν προτιμούμε αυτό εδώ;" Μου έδειξε μια κατακόκκινη Spider που είχε νοικιάσει. Δεν ένιωθα και τόσο άνετα στην ιδέα να αφήσω τη μηχανούλα μου εκεί, αλλά ο Larry με διαβεβαίωσε ότι ο πορτιέρης του ξενοδοχείου θα την πρόσεχε σαν τα μάτια του. Μου έδωσε τα κλειδιά, λέγοντας ότι θα έπρεπε να τον ξεναγήσω, καθότι άσχετος από Αθήνα, και μπήκε στη Alfa Romeo χωρίς να κάνει τον κόπο ν' ανοίξει την πόρτα. Βολεύτηκα και εγώ πίσω απ' το τιμόνι και άναψα τον κινητήρα. "Δε μου λες, κατάπιες κανένα μπαστούνι, πριν έρθεις εδώ;" Ηταν αλήθεια πως ένιωθα κάπως καλύτερα τώρα και του μουρμούρισα κάτι για την κουραστική ημέρα στο γραφείο, για το άγχος του περιοδικού κ.λπ. "Ω, εσείς οι δημοσιογράφοι έχετε καταπιεί όλοι την ίδια κασέτα. Άκου αγοράκι μου, είναι 9:30 το βράδυ, είσαι με τον Larry Laffer και έχω σκοπό να σου αποδείξω ότι ένας 45χρονος μπορεί να βάλει εύκολα κάτω έναν 24άρη. So, relax man. Let's hit the streets". Με μια αποφασιστική κίνηση άναψε το ραδιόφωνο και ο ήχος των Soul II Soul πλημμύρισε τον αέρα. Αποφάσισα να χαλαρώσω.

Βέβαια, το να βγεις με τις πάντες στην Αμαλίας ίσως δεν ήταν ο καλύτερος τρόπος, αλλά ήταν σίγουρα μια καλή προσπάθεια. Έριξα μια πλάγια ματιά στον Larry που είχε ξαπλώσει αναπαυτικά στο κάθισμα του συνοδηγού. Φόραγε το αιώνιο άσπρο κοστούμι με το ελεκτρίκ πουκάμισο και φαινόταν ν' απολαμβάνει τη μουσική και τη διαδρομή. "Πώς νιώθεις χωρίς γυναίκα δίπλα σου;" τον ρώτησα.



Με κοίταξε με τα μπλε μάτια του, που κάποτε θα πρέπει να ήταν πιο λαμπερά, αλλά τώρα είχαν χάσει κάτι απ' τη γυαλάδα τους - το αλκοόλ και τα ξενύχτια βλέπετε. "Οι γυναίκες είναι το αλάτι της ζωής. Αλλά το πολύ αλάτι αυξάνει τη χοληστερίνη", φιλοσόφησε, "άλλωστε δε νομίζω να μείνουμε για πολύ μόνοι μας. Πεινάω όμως". Κατεβαίναμε τη Συγγρού τώρα - πηγαίνοντας πολύ πάνω απ' το όριο ταχύτητας. Τελικά, αφού ο Larry έφαγε με τα μάτια οποιοδήποτε θηλυκό συναντήσαμε στο δρόμο μας, καταλήξαμε πάνω από ένα μπουκάλι κόκκινο κρασί και μερικά άδεια πιάτα ιταλικών λιχουδιών. Τώρα αισθανόμουν πράγματι πιο άνετα.

"Larry, ας ξεκινήσουμε απ' τα τυπικά. Τι δουλειά κάνεις;"

Άκου αγοράκι μου, είναι 9:30 το βράδυ, είσαι με τον Larry Laffer και έχω σκοπό να σου αποδείξω ότι ένας 45χρονος μπορεί να βάλει εύκολα κάτω έναν 24άρη. So, relax man. Let's hit the streets

"Η βασική μου ασχολία είναι Περιοδεύων Αντιπρόσωπος Software". "Μμμ, έτσι εξηγείται το ότι δε δουλεύεις ποτέ στα adventures που παίζεις".

"Ναι. Η δουλειά είναι κάτι που δεν με απασχόλησε ποτέ. Ωστόσο, έχω ενδιαφέροντα hobbies".

"Hobbies;"

"Ναι. Οι γυναίκες είναι το πιο ενδιαφέρον και μου τρώει τον περισσότερο χρόνο".

"Computer Games παίζεις καθόλου;"



"Μόνο εκείνα που έχει γράψει ο Al Lowe, που είναι ο δημιουργός μου και ο εμπνευστής όλων μου των περιπετειών".

"Μοιάζεις καθόλου με τον Al;"



"Εννοείς στην προσωπικότητα; Δεν θα το 'λεγα. Αλλά ούτε και στην εξωτερική εμφάνιση. Ο Al είναι ήσυχος, εργατικός, οικογενειάρχης, χοντρούλης, καραφλός και με μούσι. Εγώ, απ' την άλλη, είμαι τεμπελόσκυλο, γυναικάς και φυσικά πολύ μετριόφρων και γοητευτικός". Αποφασίζω να τον αιφνιδιάσω: "Στο κρεβάτι τι φοράς;" Χαμογελάει. "Την κολόνια μου".

Προσπάθησα τουλάχιστον. "Αυτό το έχει πει η Marylin Monroe πριν από πολλά χρόνια Larry".

"Η Marylin! Τι ανόητη. Βιάστηκε να αυτοκτονήσει πριν με γνωρίσει. Αλλά και να με γνώριζε, πάλι θ' αυτοκτονούσε".

"Γιατί αυτό;"

"Θα σου απαντήσω με πέντε γράμματα: P a t t i".

"Εννοείς τη γνωστή Passionate Patti;"

"Ακριβώς. Αυτή η γυναίκα με έχει τρελάνει. Γνωριστήκαμε σ' ένα ξενοδοχείο - στο διάδρομο εννοώ - στα γυρίσματα του Larry III και από τότε... κολλήσαμε".

"Ναι, έχω ακούσει ότι έχει απορρίψει πολλές προτάσεις για την αφεντιά σου. Ωστόσο, δε φαίνεται να κάνεις και εσύ το ίδιο". Ο Larry χαμογέλασε και έφερε το ποτήρι στα χείλια του. "Κοίταξε, νομίζω ότι με έχεις παρεξηγήσει. Θα προσπαθήσω να σου εξηγήσω, αλλά δεν ξέρω αν θα με καταλάβεις, αν και είναι απλό. Το να αφιερωθώ αποκλειστικά σε μια γυναίκα, θα είναι τελείως άδικο για τις υπόλοιπες. Είναι σαν να κλείσετε οι Έλληνες την Ακρόπολη, μέσα σε ένα κουτί και να τη βλέπετε μόνο εσείς. Δεν θα ήταν τρομερά εγωιστικό;"

Ααα, το άτομο δεν παίζεται. "Ενδιαφέρουσα άποψη Larry. Μίλησέ μου όμως για την Patti. Τι σε τράβηξε σ' εκείνη;" Ο Larry ακούμπησε πίσω και στερέωσε τα χέρια του στις τσέπες.

"Φαντάζομαι ότι ίσχυσε το θεώρημα ότι τα ετερώνυμα έλκονται. Η Patti είναι μια πολυτάλαντη κοπέλα. Παίζει πιάνο, τραγουδάει και είναι γενικώς αξιολάτρευτη. Άλλωστε, δεν είναι τυχαίο το ότι είμαστε μαζί τόσον καιρό".

"Ναι, αλλά τώρα πού βρίσκεται;"



"Κάπου στη Νότια Αμερική, για τα γυρίσματα ενός video clip νομίζω". "Και η μαφία;"

Ο Larry χαμογέλασε. "Κοίτα φίλε μου. Όλα αυτά περί σχέσεων της Patti με μαφίες κ.λπ. βρίσκονται μόνο μέσα στο μυαλό του Al Lowe". "Ναι, αλλά τι έχεις να πεις για τις μυστικές της αποστολές;" "Μμμ. Βλέπω ότι τα νέα ταξιδεύουν γρήγορα. Έλα όμως, βρε Αντώνη, μη μου πεις ότι πιστεύεις όλες αυτές τις φήμες".

"Εγώ απλά στις αναφέρω και ζητάω τη γνώμη σου..."

"Λοιπόν, για να τελειώνουμε με αυτήν την ιστορία, ήταν βλακεία της Patti που μπλέχτηκε με τους τύπους του FBI. Και, τέλος, αν μπλεχτεί σε άσχημες ιστορίες, εγώ θα πηγαίνω να τη βλέπω στην εξορία ή όπου αλλού τη φυλακίσουν. Και, φυσικά, δεν σκοπεύω να μπλεχτώ σε τίποτα ιστορίες παρόμοιες με εκείνη του Dr Nonookee. God, τι εμπειρία κι εκείνη!!!"

"Ναι, αλλά το είχες κατευχαριστηθεί". Το χαμόγελό του πλάτυνε ακόμα περισσότερο.

"Έτσι είμαστε εμείς οι playboys. Έχουμε μέσα μας το ένστικτο του τυχοδιωκτισμού και τις περιπέτειας".

"Για πες μου Larry, ζηλεύεις;"

"Δε νομίζω".

"Κάποιο σχόλιο για τις τολμηρές σκηνές της Patti στο Larry 5;" "Κοίταξε, αγαπητέ μου, αυτές είναι μέρος της δουλειάς μας. Για σκέψου να μου έκανε φασαρία η Patti για όλες τις τολμηρές σκηνές που έχουν βγει στη σειρά των Larry;"

"Φαντάζομαι πως θα έχει τόσες άλλες αιτίες να σου κάνει φασαρία..." "Ααα, έλα μη γίνεσαι κακός".

"Πες μου τώρα κάτι άλλο. Κάποιοι λένε ότι η Patti είναι ο θηλυκός Larry. Τι θα τους απαντούσες".

"Αν ήμασταν σε τηλεοπτική συνέντευξη θα γύρναγα στην κάμερα και θα έλεγα: Ο Larry είναι ένας, είναι αρσενικός και είμαι εγώ. Forever. Βγάλε την κάμερα και έχεις την απάντησή σου".

Αποφασίσαμε πως είχαμε τεμπελιάσει αρκετά και πως ήταν ώρα για δράση. Μετά από μερικά λεπτά βρισκόμασταν στο δρόμο τρέχοντας μέσα στην αραιή βραδινή κίνηση της παραλιακής. Ο Larry φαινόταν εντυπωσιασμένος από τον κόσμο που κυκλοφορούσε.

"Μεγάλε, πού τις έχετε βρει τόσο ωραίες γυναίκες και πώς..." πετάχτηκε όρθιος, βγαίνοντας σχεδόν ο μισός πάνω απ' το παρμπρίζ "ΜΩΡΑ ΜΟΥ, ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΣΑΣ ΕΞΗΓΗΣΩ ΜΕΡΙΚΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗ ΖΩΗ ΚΑΙ ΤΟ ΘΑΝΑΤΟ". Τον τράβηξα πάνω στο κάθισμα γελώντας.

"Ει, Larry, εδώ είναι Μεσόγειος. Δεν είδες ότι οι κοπέλες συνοδεύονταν; Πώς θα σου φαινόταν, αν είχες να αντιμετωπίσεις τις γροθιές των δύο εκείνων τύπων;"

"ΧΑ!!! Ας τολμούσαν. Anyway, το κρασί ήταν μάλλον ξηρό και το λαρύγγι μου έχει στεγνώσει. Πού πάμε τώρα;" Δεν του μίλησα και πήρα μια αρκετά επικίνδυνη στροφή, μπαίνοντας ανάποδα στο parking του Khalua.

"WOW man, έτσι οδηγείς πάντα;"

"Στην πραγματικότητα δεν έχω καν δίπλωμα για οδήγηση αυτοκινήτου" είπα βγαίνοντας απ' την Spider. Ο Larry έχασε κάπως το χρώμα του, αλλά βρήκε γρήγορα την αυτοκυριαρχία του. Οι φοβερές μου διασυνδέσεις μας επέτρεψαν να μπούμε γρήγορα μέσα και να καθίσουμε σε ένα καλό τραπέζι. Ο Larry κοίταξε γύρω. Φαινόταν κατευχαριστημένος, αλλά κάτι στο βλέμμα του με ανησύχησε. Έμοιαζε με λιοντάρι που ετοιμάζεται να κατασπαράξει κάποιο ανυποψίαστο ζαρκάδι. Το μαγαζί ήταν φίσκα και η ατμόσφαιρα μάλλον ηλεκτρισμένη από το κέφι τόσων νέων ανθρώπων και τη δυνατή μουσική. Μέσα από το πλήθος είδα κάποιους φίλους και ζήτησα απ' το Larry συγγνώμη για λίγο. Δεν έλειψα πάνω από 5 λεπτά, αλλά αυτά ήταν αρκετά. Ο Larry είχε ήδη μπει σε δράση και χόρευε σε απόσταση



αναπνοής με δύο κοπέλες. Μου χαμογέλασε συνωμοτικά και πέρασε το χέρι του γύρω απ' τη μέση της μίας, κάνοντας μια αρκετά εντυπωσιακή φιγούρα. Έπρεπε να παραδεχτώ ότι τα κατάφερνε αρκετά καλά για την ηλικία του. Πόσο είπε ότι ήταν, 46; Έριξα μια ματιά στις σημειώσεις που μου είχε δώσει ο Ανδρέας και είδα ότι η ημερομηνία γέννησής του έλεγε 14 Φεβρουαρίου του 1946. 14 Φεβρουαρίου; Η ημέρα του Αγίου Βαλεντίνου. Λέτε γι' αυτό να μας βγήκε έτσι ερωτιάρης ο Larry; Γέμισα άλλη μια φορά το ποτήρι μου, ενώ εκείνη την ώρα ο Larry φρόντισε να γεμίσει τις δύο άδειες θέσεις στο τραπέζι μας με τη Μαρία και την Τέτη - όπως λέγονταν τα δύο κορίτσια που δήλωσαν φανατικές θαυμάστριες του Larry, του Ανδρέα Τσουρινάκη και μανιώδεις παίκτριες adventure games. Έδειχναν συνεπαρμένες από τη γνωριμία τους με το Larry και εκείνος φρόντιζε έντεχνα να καλλιεργεί το μύθο του, κρατώντας απόσταση ασφαλείας όπου έπρεπε.

"Το μυστικό με τις γυναίκες είναι να τους δημιουργείς την ανάγκη να σε θέλουν" μου εκμυστηρεύτηκε γύρω στις 4:45 τα ξημερώματα, ενώ απολαμβάναμε μια ευεργετική μαγειρίτσα στο γνωστό "Αυγό του Κόκκορα" που ξενυχτάει στη Φωκίωνος. Είχε έρθει η ώρα της συζήτησης, καθότι είχαμε μείνει πάλι μόνοι μας.

"Τι ακριβώς εννοείς Larry;"

"Πρόσεξε, φίλε μου. Πάνω σε αυτήν την αρχή στηρίζεται η λειτουργία όλης της σύγχρονης διαφήμισης: Πέρασε το μήνυμα σου υποσυνείδητα, χωρίς να λες πολλά λόγια. Άλλωστε, ας μην ξεχνάμε ότι και στο ερωτικό παιχνίδι κάνεις πώληση. Μόνο που το προϊόν που πλασάρεις εδώ είναι ο ίδιος σου ο εαυτός".

"Εντάξει λοιπόν. Θα φτιάξω ένα διαφημιστικό video clip του εαυτού μου και θα το δίνω στις κοπέλες να το βλέπουν πριν από το πρώτο ραντεβού".

"Μπορείς να κοροϊδεύεις όσο θέλεις, αλλά αυτό το χαρακτηριστικό είναι έμφυτο και δεν το έχουν όλοι. Δεν μπορείς να καλλιεργήσεις σε κάποιον τον τρόπο να περνάει υποσυνείδητα ένα μήνυμα χωρίς να λέει τίποτα: με τα μάτια, τις κινήσεις των χεριών, το σώμα. Εσύ πάντως τα πας αρκετά καλά".

"Χο, χο. Αυτό ήταν καλό. Θα το δώσω στους φίλους μου να σκάσουν απ' τη ζήλια τους. Ειδικά ο Ανδρέας, πολύ θα ήθελε να ήταν εδώ τώρα". "Εννοείς τον Ανδρέα Τσουρινάκη; Δεν είναι εκείνος που γράφει για τ' adventures στο Pixel;"

"Ακριβώς Larry. Και μια και θίξαμε το θέμα, είδαμε όλοι ότι από το Larry 3 πήγαμε στο Larry 5. Τι έγινε το Larry 4;"

"Ααα, γι' αυτό ευθύνεται ο Al Lowe αποκλειστικά. Ισχυρίζεται ότι έγραψε το πρόγραμμα και μετά έχασε τα πρωτότυπα. Κολοκύθια!!! Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, με βάζει να παθαίνω και αμνησία στο Larry 5 και να μη θυμάμαι τι έγινε στο 4. Η γνώμη μου είναι πως ο Al δεν ξέρει ούτε τη βασική αριθμητική. Αλλά τι να περιμένει κανείς από έναν μουσάτο και καραφλό μουσικό;"

Γέλασα αρκετά με τον εκνευρισμό του Larry. "Πες μου δυο λόγια για την τελευταία σου περιπέτεια, το Larry 5". "Πςςς. Μεγάλη πλάκα. Ο Al φρόντισε έτσι ώστε να συναντιέμαι με τη Patti μόνο στο τέλος του παιχνιδιού και έτσι είχα την ευκαιρία να κάνω τρεις πολύ ενδιαφέρουσες γνωριμίες: Michelle, Lana και Chichi".

"Μπα; Ακούγονται πολύ ενδιαφέρουσες". Ο Larry εδώ, πήρε το νοσταλγικό του ύφος. "Μμμ. Και ήταν. Michelle Milken. Μελαχρινή και computer fun. Με προγραμμάτισε στα 55 MHz και τρέξαμε για πολύ ώρα σε assebly την ίδια ρουτίνα - αν καταλαβαίνεις τι εννοώ".



"Προσπαθώ Larry. Συνέχισε".

"Μετά ήταν και η Lana Luscious. Ξανθιά, χυμώδης και πρωταθλήτρια της Ατλάντα στο γυναικείο wrestling. Μου έδωσε να καταλάβω ότι ξέρει να κάνει και λαβές που δεν πονάνε".

"Φαντάζομαι".

"Τέλος, ήταν και η Chichi Lambada - καμιά σχέση με τους Kaoma και το τραγούδι. Μελαχρινή, οδοντίατρος και γυμνάστρια. Πόνεσε για λίγο το δόντι μου και μου το γιάτρεψε με το φυσικότερο τρόπο - τη γυμναστική".

"Ναι, αλλά στο παιχνίδι, μάλλον σπας τα μισά σου κόκαλα με τη συγκεκριμένη γυναίκα".

"Α, φίλε Αντώνη, εδώ σε πιάνω αδιάβαστο. Τα αγαθά κόποις κτώνται, έλεγαν κάποιο μακρινοί σου πρόγονοι".

"Ναι, δε λέω... Αλλά πες μου, Larry, θα παντρευόσουν ποτέ;"

"Το έκανα και αυτό, στο Larry II - θυμάσαι; Απ' ό,τι είδες όμως χάλασε γρήγορα. Δεν πρόλαβε να ξεκινήσει το Larry III και χώρισα. Ταυτόχρονα όμως υπάρχει και το ρητό που λέει ότι ο γάμος σκοτώνει τον έρωτα".

"Αυτό σημαίνει ότι οι χιλιάδες θαυμάστριές σου δεν πρέπει να ελπίζουν;"

"Εκατομμύρια. Αλλά ο άνθρωπος ζει και τρέφεται με ελπίδες και όνειρα... Έπειτα θυμάσαι τι είπαμε στο ξεκίνημα της βραδιάς, για την Ακρόπολη;"

"Θα σε ξαναρωτήσω για την Patti".

"Αν θα την παντρευτώ; Δεν μπορώ να τη φανταστώ να πλένει πιάτα και να ταΐζει μωρά".

"Σου αρέσουν τα παιδιά Larry;"

"Ναι, όταν δεν είναι δικά μου. Μου αρέσει όμως ο τρόπος που γίνονται".

"Τι είναι εκείνο που σε τραβάει πρώτο σε μια γυναίκα;" "Το βλέμμα της. Το βλέμμα των γυναικών μοιάζει με μερικούς τρομερούς τροχούς μηχανών, με γρανάζια. Περνούμε καθημερινά πλάι τους ατιμώρητα και ξένοιαστα. Ώσπου κάποια μέρα - ποιος ξέρει από ποια άκρη της σκέψης μας - το βλέμμα μάς άρπαξε. Τελείωσε. Είμαστε καταδικασμένοι να περάσουμε ολόκληροι μέσα



απ' αυτή τη μηχανή. Και, ανάλογα με το αν βρισκόμαστε στην κατοχή μιας κακής ή μιας καλής καρδιάς, θα βγούμε απ' αυτήν την τρομερή μηχανή παραμορφωμένοι από ντροπή ή μεταμορφωμένοι απ' το πάθος".

"Εντυπωσιακό. Δικό σου είναι;"



"Όχι βέβαια. Απλώς το διάβασα κάπου και βρίσκω ότι έχει άψογη εφαρμογή σε πολλές περιπτώσεις".

Πάρκαρα την Spider έξω απ' το Μεγάλη Βρεττανία, ενώ οι πρώτες ακτίνες του ήλιου έβαφαν τον Αττικό ουρανό. Έδωσα τα κλειδιά στον Larry και τον χαιρέτησα. "Ομολογώ ότι ήταν μια ξεχωριστή εμπειρία το να κυκλοφορήσω μαζί σου, Larry".

"Ναι, κι εγώ ομολογώ ότι δεν πέρασα άσχημα. Πότε θα μας έρθεις στην California;"

"Αν μεσολαβήσεις στο Χρήστο για να μου δώσει άδεια για ένα αποκλειστικό ρεπορτάζ του τύπου 'Οι εφτά μέρες που συγκλόνισαν το Larry', κάτι μπορεί να γίνει".

"Οk, θα στείλω μια συστατική επιστολή. Bye τώρα". Με χτύπησε φιλικά στον ώμο και πέρασε το δρόμο.

"Φρόντισε να μη δει η Patti το επόμενο Pixel" του φώναξα. Πρόλαβα να τον δω να χαμογελάει μπαίνοντας στην είσοδο του ξενοδοχείου και αναρωτήθηκα αν οι κοπέλες με τις οποίες τον είχα δει νωρίς, θα τον περίμεναν. Και αν τον περίμεναν, θα είχε κρεβάτια για όλους ή ο Larry θα κοιμόταν στην μπανιέρα, όπως στις ελληνικές ταινίες; Τελικά η ζωή του ψηφιακού γόη θα πρέπει να είναι κουραστική. Είχε φέξει για τα καλά, όταν πήρα το δρόμο για το γραφείο. Φυσικά, δεν θα προλάβαινα να κοιμηθώ, κι εξάλλου ήθελα να γράψω το άρθρο με τις εντυπώσεις μου ζωηρές...

Ο AL LOWE, Ο LARRY LAFFER ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ

Σίγουρα πρόκειται για τα πιο πολυπαιγμένα adventures. Η σειρά των παιχνιδιών "Leisure Suit Lary xxxxx" έδωσε άλλη διάσταση στα adventure games – τα έκανε πιο δημοφιλή. Ποιος είναι όμως ο δημιουργός του Larry; Αν κοιτάξετε τους τίτλους στα παιχνίδια αυτά θα δείτε να φιγουράρει το όνομα του Al Lowe. Πρόκειται για έναν συμπαθητικό τύπο, περίπου 40 χρόνων, παντρεμένο (εδώ και 21 χρόνια) και πατέρα δύο παιδιών: του Brian, 15 ετών και της Megan 8 ετών. Η γυναίκα του ονομάζεται Margaret και είναι δασκάλα μουσικής. Έπαιζαν σαξόφωνο στην ορχήστρα του κολεγίου και κάποια στιγμή, σε κάποιο πάρτι, έγινε το.... μοιραίο.

O Al Lowe δουλεύει για τη Sierra On Line από το 1982 και πριν από το Larry είχε βάλει το χεράκι του και στα Police Quest, Black Cauldron και King's Quest III. Το περίεργο στην όλη ιστορία είναι ότι ο Al δεν είναι επαγγελματίας προγραμματιστής – ή τουλάχιστον δεν έχει σπουδάσει προγραμματισμό σε κάποιο πανεπιστήμιο. Ως μαθητής ο Al ασχολιόταν πολύ με το θέαμα. Έπαιζε στην ορχήστρα του σχολείου του, έγραφε κείμενα για θεατρικές παραστάσεις, βοηθούσε στη σκηνοθεσία και γενικά ανακατεύονταν σε όλα αυτά. Η βασική του ενασχόληση – και η μεγάλη του αγάπη – είναι η μουσική. Παίζει μουσική από τα 13 του και έχει παίξει σε πολλές ορχήστρες: σε jazz, σε συμφωνική, σε country, ακόμα και σε rythm 'n blues!!! Έχει master μουσικής από το University of Missouri και έχει διδάξει σε σχολεία και σε ιδιωτικά μαθήματα. Η πρώτη του επαφή με τους υπολογιστές ήταν στο κολέγιο, όταν κάποιοι συμμαθητές του παρακολουθούσαν σεμινάρια FORTRAN. O Al δε συγκινήθηκε από τον προγραμματισμό, αλλά άρχισε να ασχολείται με το animation φτιάχνοντας animated sequences που ταίριαζαν με τη μουσική του. Ωστόσο, αναγκάστηκε να μάθει μερικές εντολές προγραμματισμού, όταν το σχολείο στο οποίο δίδασκε πήρε έναν mini και έδωσε στον Al τον κωδικό. Αρχικά χρησιμοποιούσε τον υπολογιστή μόνο για επεξεργασία κειμένου, αλλά κάποια στιγμή θέλησε να κάνει μερικά πράγματα που απαιτούσαν γνώσεις basic. Αυτό ήταν. Το μυστικό για μια καλή υπόθεση σε ένα game – υποστηρίζει ο Al – είναι η πολυφωνία. Έτσι φροντίζει να παίρνει γνώμες και ιδέες απ' όλον τον κόσμο για τα παιχνίδια του. Φτιάχνει ένα μικρό κομμάτι, το δείχνει σε συνεργάτες, συγγενείς, φίλους και μετά τους αρχίζει στις ερωτήσεις: Πώς τους φάνηκε; Επικοινωνούσε καλά; Ήταν εύκολο στο να το καταλάβει κανείς; Έτσι δεν είναι λίγες οι φορές που η αρχική σύλληψη του Al διαφέρει αρκετά από το τελικό αποτέλεσμα. Φυσικά, γράφει και τη μουσική για πολλά απ' τα παιχνίδια της Sierra. Απ' τη σειρά του Larry, έχει γράψει τη μουσική για τα Larry I και II, αλλά για το Larry III οι νότες βγήκαν από τον Mike Dana – καθότι ο Al ασχολήθηκε πάρα πολύ με τον προγραμματισμό, τους γρίφους και το σενάριο. O Leisure Suit Larry δεν μοιάζει καθόλου με τον Al. Για την ακρίβεια είναι ακριβώς το αντίθετο. Ο Al είναι οικογενειάρχης, δεν πηγαίνει ποτέ σε bars (εκτός από παλιότερα όπου έπαιζε μουσική) και, βέβαια, δεν ήταν ποτέ εργένης. Απ' ό,τι λέει ο ίδιος, είναι δύσκολο το να ζει κάποιος με τον τρόπο που ζει ο Larry Laffer. Σκοπός του Al, όταν συνέλαβε την ιδέα του Larry, ήταν να δώσει την εικόνα ενός ασυνήθιστου μέσου Αμερικανού πολίτη. Απ' την άλλη, η Patti είναι μάλλον ασυνήθιστη γυναίκα: παίζει jazz, τραγουδάει και είναι show-biz. Ποιος μοιάζει περισσότερο στον Al;

Για να φτιαχτεί ένα παιχνίδι χρειάζεται περίπου ένας χρόνος. Το γράψιμο του σεναρίου και η βασική του ανάλυση παίρνουν περίπου 2 με 2 1/2 μήνες. Άλλο τόσο παίρνει η κατασκευή των σκηνικών και τα βασικά κομμάτια του animation. Μετά έρχεται η σειρά του προγραμματισμού και το δέσιμο των κειμένων, των χαρακτήρων, της μουσικής και των σκηνικών. Αυτό παίρνει περίπου 6 μήνες. Πάντως, μεγάλη βοήθεια στον τομέα των γραφικών έχει προσφέρει το SCI (Sierra's Creative Interpreter). Είναι το σύστημα που έχει φτιάξει η Sierra και το χρησιμοποιεί για να φτιάχνει τα γραφικά και το animation. Πριν από το SCI, οι προγραμματιστές ήταν υποχρεωμένοι να φτιάχνουν την κάθε έκδοση στην assembly του μηχανήματος, πράγμα που δημιουργούσε προβλήματα χρόνου κ.λπ. Βελτίωση όμως έχει παρουσιαστεί με τη χρήση του SCI και στα γραφικά – συγκρίνετε το Larry I με το 5 και θα καταλάβετε.

Μετά απ' όλα αυτά, έρχεται το πιο δύσκολο κομμάτι – εκείνο του debugging. Το παιχνίδι παίζεται από μια σειρά ανθρώπων που προσπαθούν να εντοπίσουν λάθη και κενά στην πλοκή.

Πάντως, το πιο αγχωτικό κομμάτι για τον ίδιο είναι τα αστεία, υποστηρίζει ο Al Lowe. Πάντως, ο ίδιος προσπαθεί να είναι αυθόρμητος όταν γράφει τα κείμενα και πολλές φορές βάζει τον εαυτό του στη θέση του Larry, οπότε και το αστείο βγαίνει ευκολότερα. Πάντως πιστεύω ότι τίποτα δεν θα γινόταν αν ο Al δεν ήταν αστείος ο ίδιος. Άλλωστε, το παραδέχεται και ο ίδιος: "I just want to make people laugh", είχε πει σε κάποιον. Ταυτόχρονα υποστηρίζει ότι έγινε τόσο καλός, ασχολούμενος "με λίγο απ' όλα". Δεν είναι ειδικευμένος σε τίποτα, αλλά μπορεί να προγραμματίσει, να φτιάξει μουσική και να κάνει animation. Ένας άνθρωπος-ορχήστρα δηλαδή. Αλλά αυτοί είναι οι καλύτεροι, έτσι δεν είναι;

Αυτός είναι ο Al Lowe: προσπαθεί να παίζει 10-12 ώρες computer games, ξεκουράζεται με τη μουσική, παίζει Larry με τα πιτσιρίκια του και στηρίζει πολύ την επικοινωνία του στο χιούμορ. Τι σκεφτόταν να γίνει όταν ήταν μικρός; Η απάντησή του δίνει το ακριβές στίγμα του χαρακτήρα του: "Τι ήθελα να γίνω; Φυσικά χοντρούλης, καραφλός και με μούσι".

Keep on Al, keep on...

Παίξτε μ' ένα TIGER και ξεχάστε όλα τ' άλλα...

Συναρπαστικοί αγώνες κι όλοι οι διάσημοι ήρωες όπως τους θέλατε. Στα χέρια σας.
Φημισμένα παιχνίδια TIGER με ήχο ή χωρίς.
Με 12 διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας για ανεξάντλητο παιχνίδι όπως σας αρέσει, όπου σας αρέσει.

Παίξτε μ' ένα ηλεκτρονικό TIGER και ξεχάστε όλα τ' άλλα...

TIGER

















... ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ TIGER ΣΤΑ ΚΑΛΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

NOBEL® toys

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΩΝ MULTIMEDIA

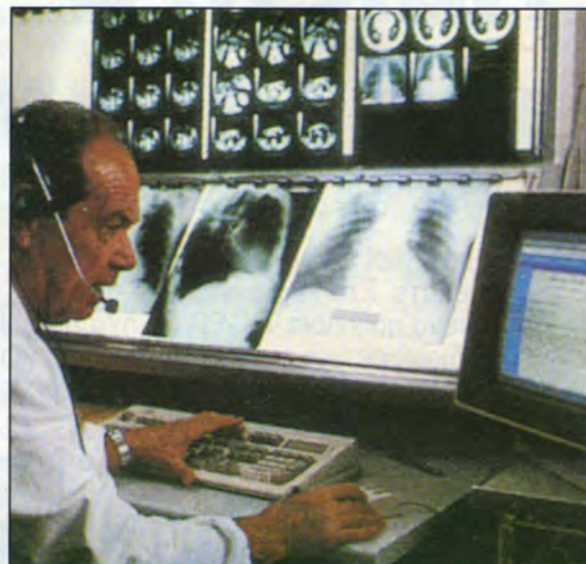
Μέχρι τώρα η λέξη multimedia δημιουργούσε δυο συνειρμούς στη σκέψη μας: "Ακριβό" και "Όχι στην Ελλάδα". Όμως, στην πρόσφατη έκθεση που έγινε στο Ζάππειο, οι ελληνικές αντιπροσωπίες βάλθηκαν να μας πείσουν ότι τουλάχιστον για το δεύτερο τα πράγματα έχουν αλλάξει. Και σε ένα σημαντικό βαθμό το κατάφεραν, εκπλήσσοντάς μας με τα πραγματικά τελευταίας τεχνολογίας μηχανήματα που έφεραν κοντά στο ελληνικό κοινό.

• Του Απόλλωνα Κουτλίδη

Ως Multimedia μπορεί να χαρακτηριστεί ένα σύστημα όταν επικοινωνεί με το χρήστη του χρησιμοποιώντας παραπάνω από μία αισθήσεις του. Ενα computer game με εικόνα και ήχο μπορεί να χαρακτηριστεί multimedia, αλλά αυτό αποφεύγεται. Παρ' ολ' αυτά, η τεχνολογία multimedia έχει πρόσφατα εισβάλει και στο χώρο των παιχνιδιών χάρη στο CDTV της Commodore, το οποίο μπορεί να παράγει ρεαλιστικό animation και στερεοφωνικό ήχο, που του επιτρέπουν να χαρακτηριστεί multimedia χωρίς κανένα ενδοιασμό. Επιπροσθέτως, το CDTV χαρακτηρίζεται και ως "interactive multimedia". Η λέξη interactive σημαίνει "αλληλεπιδρών" και υπονοεί ότι το CDTV μπορεί να δεχτεί και να προκαλέσει ενέργειες ταυτόχρονα, δημιουργώντας μια άμεσα ενεργό σχέση με το χρήστη. Αυτά τα συστήματα έχουν βρει μια από τις καλύτερες εφαρμογές τους στο χώρο της εκπαίδευσης, χάρη στην εξαιρετική τους ικανότητα να προσομοιώνουν τη χρήση συσκευών και μηχανημάτων, όσο και το περιβάλλον διαφόρων εργασιών, με όλα τους τα απρόοπτα. Ετσι, η εκπαίδευση ενός λογιστή, για παράδειγμα, γίνεται πολύ πιο απλή υπόθεση, μπορεί να είναι πολύ πιο πλήρης και δεν απαιτεί παρά ελάχιστες ανθρωποώρες. Αρκετά όμως με τις ορολογίες, ας μπούμε στον κόσμο των multimedia!



Η κατασκευή ενός Interactive Video είναι μια αρκετά δύσκολη δουλειά, και απαιτεί υπολογιστική ισχύ.



Multimedia και Ιατρική. Ένας ακτινολόγος απαγέλλει στο σύστημα αναγνώρισης φωνής της IBM την αναφορά για τις ακτινογραφίες.

Η αντιπροσωπία της PIONEER στην Ελλάδα, η Αξαρλής Α.Ε. είχε στήσει στην έκθεση ένα πραγματικά εντυπωσιακό περίπτερο, στο οποίο είδαμε δύο καταπληκτικά CD drives. Το πρώτο ήταν ένα "juke box" χωρητικότητας έξι δίσκων compact. Η συσκευή αυτή είναι μια ιδανική λύση για data banks, μια που προσφέρει μέγιστο χρόνο πρόσβασης στο δίσκο 0,8 δευτερόλεπτα και ο χρόνος αλλαγής δίσκου είναι 7 δευτερόλεπτα.

Στο περίπτερο της ΑΞΑΡΛΗΣ επιδεικνυόταν επίσης και ένα LASERDISK player κατασκευασμένο για να ελέγχεται από οποιονδήποτε υπολογιστή που διαθέτει μια σειριακή RS232C έξοδο. Το είδαμε συνδεδεμένο με ένα PC, να παρουσιάζει ένα τεχνικό εκπαιδευτικό video σε ένα παράθυρο της οθόνης, ενώ τα άλλα παράθυρα περιείχαν επιλογές για απεικόνιση επεξηγήσεων καθώς και γραπτή παρουσίαση του κειμένου, ενώ σε ένα από τα παράθυρα υπήρχαν τα icons ελέγχου του video (μπροστά-πίσω, stop, pause κ.λπ.).Ο χρήστης μπορούσε να επιλέξει κάποιο συγκεκριμένο θέμα μέσω ενός directory και να έχει πρόσβαση σε αυτό σχεδόν ακαριαία.

Εκτός από αυτά τα δύο συστήματα που ήδη είδαμε, μάθαμε ότι η αντιπροσωπία της Pioneer μόλις έφερε ένα read/write CD, που σίγουρα θα ταρακουνήσει την αγορά. Το περιφερειακό μπορεί να διαβάσει CD-ROM, να διαβάσει αλλά και να γράψει WORM, αλλά δείχνει τον πραγματικό του εαυτό με τους νέας τεχνολογίας δίσκους που μπορούν να χρησιμοποιηθούν το ίδιο απλά με ένα floppy disk, με τη βασική διαφορά όμως ότι μπορούν να έχουν χωρητικότητες της τάξης των 150 με 400 megabytes! Το πρωτοποριακό αυτό μηχάνημα ήρθε στη χώρα μας κατά τη διάρκεια της έκθεσης, γι' αυτό και δεν παρουσιαζόταν σε αυτήν. Όμως είναι ήδη διαθέσιμο και το ευχάριστο είναι ότι δεν χρειάστηκε αυτή τη φορά να περιμένουμε τη συμπλήρωση ενός χρόνου από την επίσημη παρουσίασή του για να το δούμε και στην Ελλάδα!



Στο περίπτερο της Memox-Commodore με μεγάλη ικανοποίηση εντοπίσαμε ένα από τα πρώτα CDTV που ήρθανε στην Ελλάδα, να επιδεικνύει φιλάρεσκα και σαδιστικά τις - πραγματικά καταπληκτικές - δυνατότητές του, δίπλα σε μια μάλλον παραγκωνισμένη AMIGA 3000. Φυσικά, δεν αφήσαμε να πάει χαμένη η ευκαιρία και ρίξαμε μια προσεκτική ματιά στο μεγαλοπρεπές και πολυσυζητημένο μηχάνημα. Κανείς δεν μπορεί να μην εντυπωσιαστεί από την πρωτόγνωρη αίσθηση του χειρισμού αυτής της συσκευής. Παρ' ότι ο χειρισμός του πλησιάζει σε απλότητα το χειρισμό του τηλεκοντρόλ της τηλεόρασής σας, το μηχάνημα ανταποκρίνεται άριστα ακόμη και στις ανάγκες της παρουσίασης ενός πολύπλοκου πακέτου χωρίς να μπερδέψει καθόλου το χρήστη. Ενα από τα πρώτα ολοκληρωμένα συστήματα ανάπτυξης mutlimedia εφαρμογών για PCs που ήρθαν στην Ελλάδα είναι και το LinkWay 2.0 της IBM. Υποστηρίζει VGA γραφικά και για τον ήχο χρησιμοποιεί ένα audio adapter, το οποίο χρησιμοποιείται τόσο για sampling, όσο και για αναπαραγωγή. Επίσης, μπορεί να συνεργαστεί με το Laser Disk της Pioneer μεταφέροντας στην οθόνη εικόνα Video.

Το πακέτο αποτελείται από ένα ολοκληρωμένο set utilities που χρησιμεύουν για το "στήσιμο" μιας multimedia παρουσίασης και αναλαμβάνει όλο το δύσκολο μέρος της δουλειάς: το συγχρονισμό και τη συνεργασία των περιφερειακών, τις μεταφορές εικόνας και ήχου, καθώς και το interactive μέρος του χειρισμού του πακέτου. Έχει θεωρηθεί ιδανικό για τη δημιουργία εφαρμογών μόρφωσης λόγω της ειδικής του σχεδίασης, ώστε να δημιουργεί εφαρμογές που να μπορούν να λειτουργήσουν μέσω του σκληρού δίσκου - και έτσι λύνει το πρόβλημα του CD που και υψηλό κόστος έχει και δεν προσφέρεται για εγγραφές.

Προσφέρεται από την ελληνική IBM μαζί με το απαραίτητο hardware και την τεχνική και υλική υποστήριξη που έχει γίνει πλέον σήμα κατατεθέν της μεγάλης εταιρίας.

ΤΟ ΑΜΕΣΟ ΜΕΛΛΟΝ

Αν και τα multimedia συστήματα έχουν ήδη φθάσει σε έναν υψηλό βαθμό εξέλιξης, η πορεία τους συνεχίζεται με έναν καταπληκτικό βαθμό και η ανάπτυξη των πρώτων ικανοποιητικών συστημάτων αναγνώρισης φωνής θα βρει αμέσως γόνιμο έδαφος στο πεδίο των multimedia. Είχαμε μάθει να θεωρούμε την αναγνώριση φωνής κάτι που ανήκει στο μακρινό μέλλον, αλλά η IBM δεν συμφωνεί καθόλου και μας προετοίμασε για την εμφάνιση ικανοποιητικών μεθόδων αναγνώρισης φωνής πολύ σύντομα.

Ταυτόχρονα, η ανάπτυξη που έχει σημειωθεί στον τομέα του virtual reality είναι άμεσα σχετική με τον τομέα των multimedia και οι συσκευές ανίχνευσης κίνησης και δημιουργίας τρισδιάστατων οπτικών εντυπώσεων, καθώς και η καταπληκτική βελτίωση των interactive συστημάτων που έχουν να κάνουν με την αφή και την κίνηση φαίνεται να ανοίγουν νέους ορίζοντες σε ένα χώρο που δεν ξέρουμε πια αν θα πρέπει να τον χαρακτηρίζουμε multimedia ή virtual reality (ή ίσως και τα δύο μαζί!). Και, για πρώτη φορά, η Ελλάδα φαίνεται να μη μένει έξω από το χορό.

Στην έκθεση του Ζαππείου φάνηκε ξεκάθαρα το ενδιαφέρον των ευρωπαϊκών εταιριών για την ελληνική αγορά, αλλά ακόμη περισσότερο φάνηκε η ικανότητα των δικών μας εταιριών και αντιπροσωπειών να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της επεκταμένης ευρωπαϊκής αγοράς, καθώς και η ετοιμότητά τους να αντιμετωπίσουν την επερχόμενη ενοποίηση. Εμείς δεν έχουμε να κάνουμε τίποτε άλλο απ' το να πούμε ένα μεγάλο μπράβο σε αυτούς, και να τρίβουμε με ικανοποίηση τα χέρια μας στη σκέψη των προοπτικών που ανοίγονται για τη μέχρι τώρα αγνοημένη χώρα μας!

Ματιές στο ΑΥΡΙΟ

ΑΥΤΟΜΑΤΟΠΟΙΗΜΕΝΟ ΣΠΙΤΙ

ΣΕΝΑΡΙΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ 'Η ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗΣ ΤΡΕΛΑΣ;

Οικιακοί υπολογιστές με τεράστια υπολογιστική ισχύ και πολύ μικρό μέγεθος, ηχητικά και οπτικά συστήματα που μετατρέπουν το living room σας σε club και αίθουσα προβολών, αυτοκίνητα νέας τεχνολογίας - καταλυτικά και τώρα σπίτια νέας τεχνολογίας. Μου φαίνεται πως πλησιάζει η ώρα που θα δώσω για απόσυρση το παλιό μου σπίτι για να πάρω ένα καταλυτικό!

• του Δ. Παυλή

Σίγουρα δεν σας έχει τύχει να συναντήσετε ούτε έναν άνθρωπο που να έχει κρεμασμένο στα κλειδιά του σπιτιού του ένα remote control παρόμοιο με αυτό της έγχρωμης TV. Αν υποθέσουμε ότι τον συναντούσατε, οι επιεικέστεροι χαρακτηρισμοί που θα του αποδίδατε θα ήταν φαντασιόπληκτος, εκκεντρικός και μάλλον... "πειραγμένος". Αν μάλιστα ισχυρίζονταν ότι το control αυτό τού είναι το ίδιο και ίσως περισσότερο χρήσιμο και απαραίτητο όσο και το κλειδί της εξώπορτας, τότε δεν υπήρχε καμία αμφιβολία ότι οι χαρακτηρισμοί θα γίνονταν ακόμη βαρύτεροι. Και δικαιολογημένα. Γιατί δεν μπορεί κανείς να φανταστεί εύκολα ότι ένα σπίτι μπορεί να ελεγχθεί μέσω μιας τελειοποιημένης ηλεκτρονικής μονάδας που δέχεται εντολές από ένα remote control.

Μπορεί όλα αυτά να φαντάζουν παράξενες και μακρινές μελλοντικές ιστορίες. Στον 21ο αιώνα, όμως, τα πάντα κινούνται με τρομακτικές ταχύτητες και το μέλλον είναι ήδη "παρόν"!

Οι ιδέες που γίνονται πράξεις

Δεν είναι λίγες οι προσπάθειες που έχουν γίνει για την απλούστευση της ζωής του ανθρώπου και για τη βελτίωση των συνθηκών διαβίωσής του. Μια απ' αυτές είναι και η κατασκευή μιας νέας κατοικίας όπου τα πάντα θα γίνονται αυτόματα, απλά και γρήγορα. Και επειδή οι τρεις αυτές λέξεις



μάλλον δεν σας βάζουν στο πνεύμα, σας λέω συμπληρωματικά ότι ο στόχος είναι να μπορείτε καθισμένοι στον αναπαυτικό σας καναπέ να ελέγχετε οποιαδήποτε μηχανική, ηλεκτρική ή ηλεκτρονική μονάδα υπάρχει στο σπίτι. Φανταστείτε λοιπόν τον εαυτό σας μ' ένα remote control στο χέρι να ρυθμίζει τον εσωτερικό φωτισμό, να ανοίγετε τον κλιματισμό και να θέτετε σε λειτουργία την αντλία καθαρισμού της πισίνας περιμένοντας τους καλεσμένους. Και μόλις τους δείτε - απ' το κλειστό κύκλωμα τηλεόρασης - να πλησιάζουν, ανάβετε τα φώτα του κήπου και της πισίνας. Αφού χτυπήσουν το κουδούνι, ανοίγετε διαδοχικά τις πόρτες του κήπου και του σπιτιού. Η συνέχεια της βραδιάς θα εξαρτηθεί φυσικά και απ' τους καλεσμένους σας (πόσοι είναι, αν είναι αγόρια ή κορίτσια, αν έχουν διάθεση να μείνουν σπίτι σας και διάφορα άλλα τέτοια), οπότε θα ήταν καλύτερα η περιγραφή να σταματήσει εδώ. Αλλωστε απ' εδώ και κάτω αλλάζει και το θέμα... Πάντως, επειδή για την ώρα δεν υπάρχει δυνατότητα μεταφοράς σας, αν δεν κουνήσετε και λίγο τα ποδαράκια σας, αφήστε και λίγο αυτό το "καταραμένο μηχανάκι" - βλέπε control- απ' το χέρι σας και ρίξτε και καμιά βουτιά!

Μην πιστέψετε ούτε για μια στιγμή ότι τα υποθετικά τούτα σενάρια είναι η μεταφορά ενός ονείρου μου σε μια κόλλα χαρτί ή αποσπάσματα από ταινία επιστημονικής φαντασίας. Οσο παράξενες και εξωπραγματικές και αν φαντάζουν οι ιδέες αυτές, σας πληροφορώ ότι βρίσκουν εφαρμογή σε κάποια πειραματικά μοντέλα σπιτιών στην Ιαπωνία, στην Ολλανδία καθώς και στις Η.Π.Α. Οσοι από σας μάλιστα θυμούνται και εκείνο το φοβερό και καταπληκτικό μηχάνημα που έπαιζε το ρόλο του ηλεκτρονικού υπηρέτη, θα έχουν ήδη διαπιστώσει αρκετές ομοιότητες. Μιλάω φυσικά για το Mastervoice - το μαγικό λυχνάρι του 2000 - που είχε πρωτοπαρουσιαστεί στην Ελλάδα απ' τη στήλη Hi-Tech του Pixel και είχε ακολουθήσει η αναλυτική του παρουσίαση στο τεύχος 51 τον Ιανουάριο του 1989. Το Mastervoice ήταν και παραμένει ένα επίτευγμα υψηλής τεχνολογίας και σίγουρα θα αποτελεί πρότυπο για πολλές ακόμη μελλοντικές κατασκευές στον τομέα των αυτοματισμών που βρίσκουν εφαρμογές στη σύγχρονη κατοικία. Ας προχωρήσουμε όμως μερικά βήματα στους διαδρόμους των τεχνολογικών εξελίξεων και ας δούμε από κοντά δύο από τα πειραματικά μοντέλα σπιτιών που προορίζονται για να φιλοξενήσουν τον άνθρωπο του 21ου αιώνα!

Η ολοκληρωμένη πρόταση

"Σπίτι του μέλλοντος" έχει ονομαστεί το συγκρότημα των πειραματικών σπιτιών που βρίσκεται στην Καλιφόρνια και αποτελείται από 15 διαφορετικά σπίτια, το καθένα από τα οποία περιλαμβάνει διαφορετικό συνδυασμό αυτοματισμών. Με την πρώτη ματιά κανένα απ' αυτά δεν δείχνει διαφορετικό από τα συμβατικά σπίτια. Οταν, βέβαια, αρχίζει κανείς να το εξετάζει προσεκτικότερα, ανακαλύπτει σιγά σιγά τις τρομακτικές διαφορές.

Πρώτα απ' όλα θα παρατηρήσει κανείς το σύστημα ασφάλειας / συναγερμού με τη μικροσκοπική οθόνη τηλεόρασης και τα ηλεκτρονικά μάτια που βρίσκονται τοποθετημένα σε πόρτες και παράθυρα. Ο κλασικός ηλεκτρικός πίνακας των παραδοσιακών σπιτιών δείχνει πια την προχωρημένη ηλικία του, καθώς στέκει δίπλα στην κεντρική μονάδα του συστήματος. Το control panel του συστήματος αποτελείται από μια οθόνη όπου εμφανίζεται το menu των επιλογών. Για να επιλέξουμε λειτουργία, αρκεί να αγγίξουμε στην οθόνη την αντίστοιχη λέξη! Για παράδειγμα, για να μεταβάλουμε την εσωτερική θερμοκρασία, αρκεί να αγγίξουμε τη λέξη θέρμανση για να ανεβάσουμε τη θερμοκρασία ή τη λέξη κλιματισμός για να τη χαμηλώσουμε. Και φυσικά, αν όλα άρχιζαν και τελείωναν σε αυτού του level την αυτοματοποίηση, θα μπορούσαμε δικαιολογημένα να πούμε ότι γίνεται πολύ κακό για το τίποτα. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο απλά όσο δείχνουν. Το σπίτι καλύπτεται από ειδικά καλώδια που μεταφέρουν από και προς τις συσκευές, που βρίσκονται συνδεδεμένες με το κεντρικό σύστημα, σήματα ελέγχου. Και όταν μιλάμε για σήματα ελέγχου, εννοούμε εξειδικευμένες πληροφορίες που μεταφέρονται μέσα απ' την καλωδίωση, όπως για παράδειγμα ποιες ώρες είναι φθηνότερο το ηλεκτρικό ρεύμα! Ετσι, αυτόματα τίθενται σε λειτουργία κάποιες συσκευές που δεν χρειάζεται να λειτουργούν συγκεκριμένες ώρες. Για παράδειγμα, όταν το ρεύμα είναι φθηνότερο, μπορεί να δουλέψει το πλυντήριο των ρούχων ή των πιάτων. Φυσικά, καταλαβαίνω την απορία σας, για το πώς γίνεται αυτό. Η πληροφορία για το φθηνότερο συλλέγεται και αξιοποιείται από ειδικούς επεξεργαστές που βρίσκονται τοποθετημένοι στα φώτα του δρόμου σε ακτίνα 6 Km από το κάθε σπίτι. Η σύνδεση του μετρητή επεξεργαστή με το σπίτι γίνεται μέσω εξειδικευμένης γραμμής. Εξοικονόμηση ενέργειας επιτυγχάνεται επίσης με τη βοήθεια μιας αντλίας θερμότητας που θερμαίνει ή ψύχει αντίστοιχα ποσότητες νερού τη νύχτα, που το κόστος του ηλεκτρικού ρεύματος είναι χαμηλότερο, και το "χρησιμοποιεί" την ημέρα για να θερμάνει ή να ψύξει αντίστοιχα τους χώρους του σπιτιού.

Εναλλακτικές προτάσεις

Οι εφαρμογές ενός τέτοιου συστήματος, όπως καταλαβαίνετε, είναι πάμπολλες και οι λειτουργίες που μπορεί να εκτελεί εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό απ' τη δημιουργική φαντασία του κατασκευαστή του. Ετσι εξετάζοντας ένα άλλο παράδειγμα ενός σπιτιού που ελέγχεται ηλεκτρονικά και βρίσκεται στη Φιλαδέλφεια (δεν εννοώ φυσικά το "σπίτι" των ΑΕΚτζήδων, αλλά την πόλη των Η.Π.Α.) συναντάμε κά-

Η ελληνική άποψη για το αυτοματοποιημένο σπίτι, όπως παρουσιάστηκε σε πρόσφατη έκθεση στο Ζάππειο.

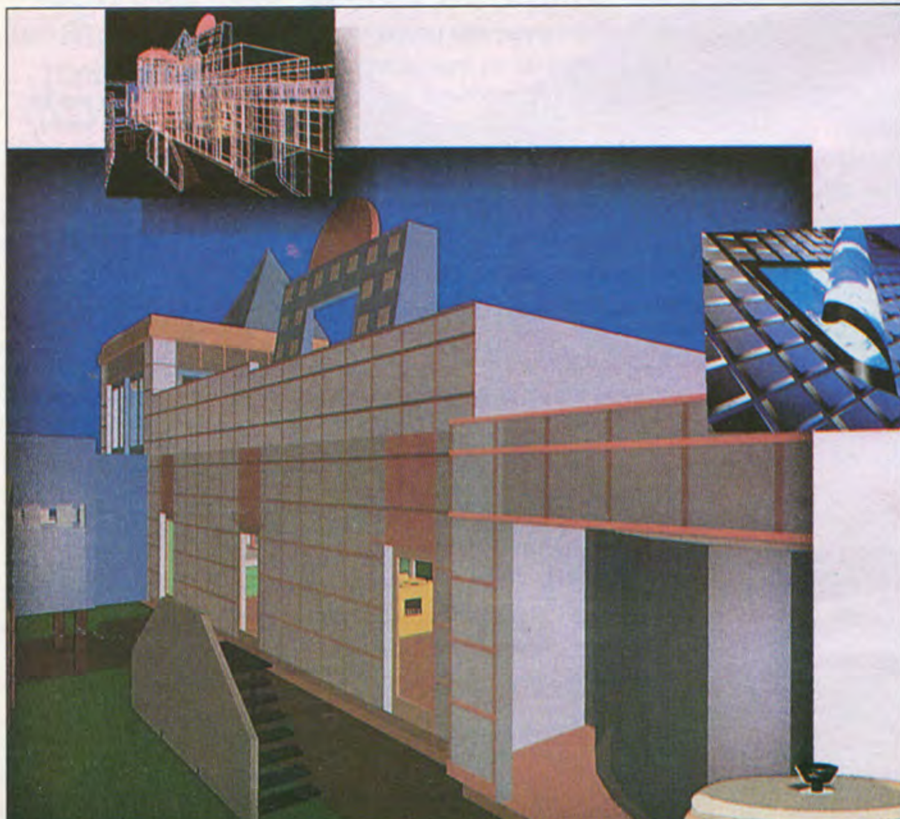


ποιες έξτρα λειτουργίες. Πατώντας ένα κουμπί μπορούμε να ανοίξουμε ή να κλείσουμε τα ρολά ή τις κουρτίνες. Εδώ το σύστημα συναγερμού διαθέτει και voice Sunthesizer. Αν κάποιος επιχειρήσει να ανοίξει το παράθυρο, το computer ελέγχου θα αρχίζει να φωνάζει ότι το παράθυρο έχει παραβιαστεί.

Οι προεκτάσεις μιας τέτοιας εγκατάστασης σίγουρα δεν φαίνονται με την πρώτη ματιά. Σκεφτείτε, όμως, ένα τόσο καλά οργανωμένο σπίτι να συνδεθεί με εξίσου καλά οργανωμένο γραφείο. Ολα πια θα μπορούν να κατευθύνονται απ' το σπίτι, ακόμη και οι αγορές. Το videoshopping θα μπει για καλά στη ζωή μας και όχι μόνο αυτό. Οι ηλεκτρονικές εφημερίδες και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο θα καταντήσουν θέμα ρουτίνας. Εντάξει, ακόμη είμαστε (και αισθανόμαστε) πολύ νέοι, σκεφθήκατε, όμως, τι θα συμβαίνει στην Αθήνα του 2010, που το νέφος εκτός από τα αναπνευστικά προβλήματα θα δημιουργεί και κυκλοφορικά; Γιατί, άντε να οδηγήσεις, όταν η ορατότητα θα φτάνει σε μερικές περιπτώσεις στο μηδέν λόγω τις αιθαλομίχλης!

Για να "απλωθούν" στην αγορά τέτοιου είδους συστήματα, θα πρέπει να υπάρχουν κάποιοι κοινά αποδεκτοί τρόποι επικοινωνίας των συστημάτων με τις ηλεκτρικές μονάδες. Ετσι δημιουργήθηκε το Consumer Electronics Bus (CEBus), ένα adaptor που σε αντιστοιχία κάνει ό,τι ένα βύσμα scart σε ένα μόνιτορ. Οπως, όμως, συμβαίνει πάντα, ένα διαφορετικό σύστημα που θέτει νέα standards (σε θέματα επικοινωνίας) προσπαθεί να ανταγωνιστεί το CEBus. Ονομάζεται Smart House και λειτουργεί με διαφορετικό τρόπο. Συγκεκριμένα, ενώ το CEBus μπορεί να τοποθετηθεί σε κατοικίες όπου ήδη λειτουργεί το Smart House, επειδή εξαρτάται από ένα κεντρικό microprocessor και χρησιμοποιεί εξειδικευμένα βύσματα, απαιτεί και ειδική κατασκευή του σπιτιού. Οπως ίσως καταλαβαίνετε, και το κόστος αγοράς των δύο συστημάτων είναι διαφορετικό, με ακριβότερο το Smart House.

Η συμβολή των υπολογιστών (με τα απαραίτητα προγράμματα CAD) είναι απαραίτητη, από το σχεδιασμό ακόμα μιας σύγχρονης κατοικίας.



Η CEBus έκδοση του αυτόματου σπιτιού

Η εγκατάσταση του συστήματος CEBus είναι σχετικά απλή ή τουλάχιστον έτσι ισχυρίζονται οι κατασκευάστριες εταιρίες. Ενα μικρό δωμάτιο παίζει το ρόλο τού control room. Ολες οι καλωδιώσεις του σπιτιού περνούν από εκεί. Μερικά control panels αναλαμβάνουν να ελέγχουν χωριστά τους διαφορετικούς τύπους καλωδίων που βρίσκονται εκεί. Αλλο δηλαδή panel ελέγχει το διπλό καλώδιο του ηλεκτρισμού, άλλο το ομοαξωνικό που συνδέει τηλεοράσεις, video, κάμερες. Ξεχωριστά ελέγχονται κάποια έξτρα καλώδια, όπως του συναγερμού, για παράδειγμα. Η ανταλλαγή μηνυμάτων και πληροφοριών μεταξύ διαφορετικών καλωδιώσεων γίνεται με τη βοήθεια ηλεκτρονικών μονάδων (routers) που ελέγχονται από microprocessor και βρίσκονται τοποθετημένες στον ίδιο χώρο. Κανονικά οποιαδήποτε συσκευή συνδεθεί σ' αυτό το δίκτυο θα πρέπει να είναι συμβατή. Επειδή, όμως, για να μετρήσει κανείς τις συμβατές συσκευές, που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στο εμπόριο, δεν χρειάζεται να ξέρει καν αριθμητική (αρκεί να μπορεί να υπολογίσει στο περίπου πόσα δάχτυλα έχουν τα χέρια του!) υπάρχουν προσαρμογές που επιτρέπουν στις περισσότερες συσκευές να συνδέονται χωρίς πρόβλημα. Ο microprocessor κάθε router κρατά στη μνήμη του στοιχεία για κάθε μονάδα που ελέγχει και αξιολογεί τις πληροφορίες που δέχεται απ' τους υπόλοιπους. Ετσι, μπορούμε εμείς - μέσω του remote control της TV - να δώσουμε εντολή, για οποιαδήποτε άλλη μονάδα. Ο router της τηλεόρασης αναλαμβάνει να τη μεταβιβάσει στον αρμόδιο router και εκείνος με τη σειρά του να την εκτελέσει! Ενα παράδειγμα συνεργασίας των ηλεκτρονικών μονάδων είναι το εξής: υποθέτουμε ότι εμείς βλέπουμε TV ή απολαμβάνουμε το stereo μας, ενώ ταυτόχρονα χτυπά το τηλέφωνο. Αν η ένταση του ήχου είναι τέτοια που δεν μας επιτρέπει να ακούσουμε το κουδούνισμα, ο router αναλαμβάνει να τη χαμηλώσει... Κουφό, έτσι; Αφήστε το άλλο: το σύστημα επιτρέπει και τον έλεγχο μέσω τηλεφώνου!

Σπίτι νέας τεχνολογίας: η καθαρή λύση...

Μην περιμένετε, όμως, να προχωρήσω και άλλο. Ας αφήσουμε κάτι και για τους επόμενους μήνες. Πριν όμως ολοκληρώσω, θέλω να σας πω κάτι εξίσου περίεργο και πρωτότυπο, που δικαιολογεί μάλιστα απόλυτα την άποψη ότι τα καταλυτικά προϊόντα είναι "καθαρά". Μια βρετανική εταιρία κατασκεύασε πρόσφατα μια ουσία που επικαλύπτεις τα τζάμια με αυτή και μειώνεις κατά πολύ τη σκόνη που κάθεται στην επιφάνειά τους. Ετσι πρακτικά αυτά τα τζάμια δεν λερώνονται σε σχέση με τα συμβατικά. Φαντάζομαι ότι σε λίγο καιρό θα προσφέρονται στο στάνταρ εξοπλισμό του "νέου σπιτιού" όπως τα ηλεκτρικά παράθυρα στα αυτοκίνητα νέας τεχνολογίας !

Η πρώτη προσπάθεια προσέγγισης του χώρου της υψηλής και προχωρημένης τεχνολογίας τελειώνει κάπου εδώ. Ελπίζω μέχρι τον επόμενο μήνα να έχετε μελετήσει καλά το Pixel που κρατάτε στα χέρια σας. Πού ξέρετε, μπορεί να σας βάλουμε και κανένα πρόχειρο διαγώνισμα

SEGA

Η ΥΨΗΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΑ VIDEO GAMES





ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD.
Το συναρπαστικό παιχνίδι που είναι ενσωματωμένο στο Master System II.

Η SEGA, η κορυφαία ιαπωνική βιομηχανία παιχνιδιών, δημιουργεί τη νέα γενιά video games υψηλής τεχνολογίας. Το MASTER SYSTEM II είναι ένα από τα πιο εξελιγμένα video games, που χάρη στην υψηλή τεχνολογία του, επιτρέπει αστραπιαίες αντιδράσεις σε όλες τις καταστάσεις.
Στο Master System II είναι ενσωματωμένο το συναρπαστικό παιχνίδι Alex Kidd in Miracle World. Ακόμη υπάρχει μια πλούσια συλλογή που περιλαμβάνει πάνω από 100 καταπληκτικά παιχνίδια.
Ξεχωριστά διατίθενται τα περιφερειακά εξαρτήματα Joystick, Light Phaser και Rapid Fire Unit.
Η καινοτομία της τεχνολογίας στο Master System II, έρχεται να εκφραστεί με: επεξεργαστή Z 80, οθόνη με 64 χρώματα, 256 έγχρωμα sprites καθώς επίσης 3 κανάλια ήχου και 1 για ηχητικά εφφέ.
Δικαιολογημένα λοιπόν η SEGA έχει αναδειχθεί πρώτη στη βιομηχανία των παγκόσμιων καινοτομιών στα video games.



MEGA DRIVE.
Το Video game που ξεπερνάει κάθε προηγούμενο. Η τεχνολογία των 16 BIT στην υπηρεσία της ψυχαγωγίας με κύριο επεξεργαστή 68.000 και επεξεργαστη Z 80. Στερεοφωνικός ήχος 10 καναλιών.



GAME GEAR.
Μία παγκόσμια καινοτομία στα χέρια σας. Φορητό έγχρωμο video game με οθόνη LCD 3.2'', με την προσθήκη ειδικού tuner γίνεται και έγχρωμη τηλεόραση. Ακόμη λειτουργεί σαν μόνιτορ βιντεοκάμερας.

ΓΕΝΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΙΝΤΕΡΙΑ Α.Ε. - ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 9 176 71 ΚΑΛΛΙΘΕΑ



THEIR FINEST MISSIONS...

τις οποίες εσείς πρέπει να φέρετε εις πέρας...





Οι φίλοι των flight simulators θα θυμούνται βέβαια το "Their Finest Hour", ένα πολύ καλό παιχνίδι του είδους που είχε κυκλοφορήσει η Lucasfilm πριν από μερικά χρόνια. Η Lucasfilm θέλει τώρα να αναγεννήσει το ενδιαφέρον σας για το παιχνίδι με το "Their finest missions", το οποίο είναι ουσιαστικά το παλιό παιχνίδι με τις νέες πίστες.

Οι καινούριες πίστες, ή ακριβέστερα αποστολές, είναι είκοσι τρεις συνολικά και τα σενάριά τους έχουν επιλεγεί μεταξύ πολλών σε ένα διαγωνισμό που έγινε στις ΗΠΑ, ενώ κάποιες άλλες έχουν σχεδιαστεί από το σχεδιαστή που έφτιαξε τις αποστολές στο πρώτο παιχνίδι. Κάποιες άλλες διαφορές είναι ότι οι αποστολές μπορούν να περιλαμβάνουν βομβαρδισμό πολλών στόχων, ότι υπάρχουν περισσότερα αεροπλάνα στις αερομαχίες, και μερικά εφέ. Κατά τα άλλα το παιχνίδι είναι ίδιο με το "Their Finest Hour", συνεπώς θα το συνιστούσαμε σε όσους δεν έχουν το αρχικό παιχνίδι - ή σε όσους το είχαν και θέλουν να ασχοληθούν και άλλο μαζί του.

DRAGON FIGHTER

Επιτέλους, ένας δράκος με το μέρος σας.

Το "Dragon Fighter" θα μπορούσε να είναι απλά ένα ακόμα shoot 'em up στην ατέλειωτη λίστα αυτών που έχουν κυκλοφορήσει. Αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει κάπως από τη μετριότητα είναι η ιδέα των προγραμματιστών του να ανεβάσουν τον ήρωα της υπόθεσης πάνω σε ένα δράκο και να τον βάλουν να δίνει τη μάχη του από εκεί. Κατά τα άλλα, το "Dra-gon Fighter" είναι ένα Shoot 'em up που σκρολάρει από δεξιά προς αριστερά, με τα γνωστά power ups και τους μεγάλους κακούς στο τέλος κάθε επιπέδου. Επίσης, το demo version περιείχε και ένα subgame, όπου παίζατε ζάρια με κάποιον κύριο, ο οποίος κέρδιζε σε κάθε περίπτωση, υποθέτουμε όμως ότι στην κανονική version θα κερδίζει και ο παίκτης πού και πού. Υπάρχουν ακόμη καταστήματα απ' όπου μπορούσατε να αγοράσετε χρήσιμα είδη (αν σας είχαν μείνει χρήματα μετά από το subgame). Τα γραφικά και ο ήχος βρίσκονται σε καλά επίπεδα και το ίδιο ισχύει και για το gameplay, που θα ήταν ακόμη καλύτερο, αν συμπεριλάμβανε two players game. Μέχρι την επίσημη κυκλοφορία όμως, μπορούμε να ελπίζουμε...



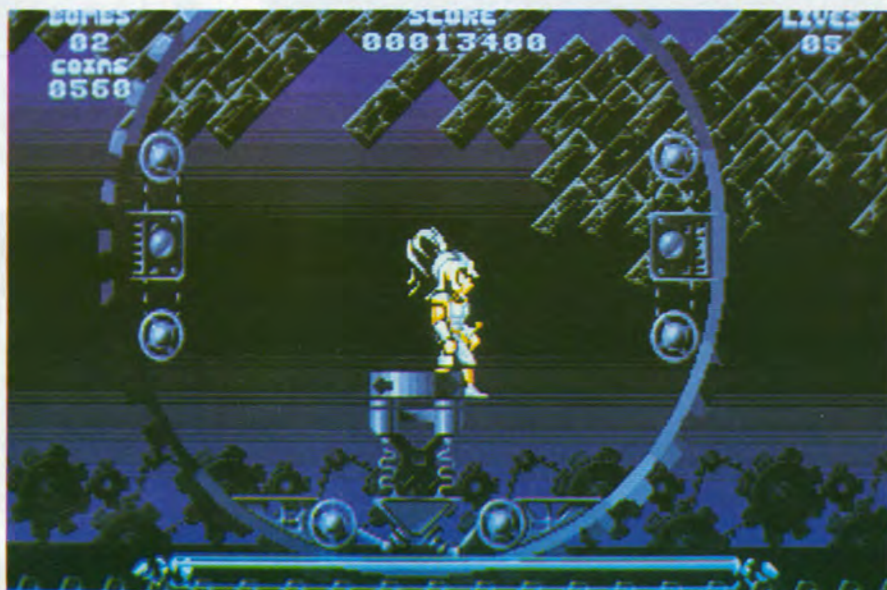
MEAN MACHINE

Κακή μηχανή; Μάλλον κακό παιχνίδι...

Η πρώτη εντύπωση που έχει κανείς, όταν βλέπει το "Mean Machine" είναι ότι βλέπει το "Spy Hunter" σε Amiga. Η δεύτερη εντύπωση είναι ότι το "Mean Machine" είναι ένα μάλλον κακό παιχνίδι που ίσως οι Code Masters δεν θα έπρεπε να είχαν κυκλοφορήσει ποτέ. Το γεγονός ότι ανήκει στα budget games δεν δικαιολογεί την ποιότητά του. Για την ιστορία να σημειώσουμε ότι στο "Mean Machine" οδηγείτε ένα αυτοκινητάκι σε ένα δρόμο που σκρολάρει κατακόρυφα και στόχος σας είναι να φτάσετε στον τερματισμό πριν ο διαθέσιμος χρόνος εξαντληθεί. Στο δρόμο θα συναντήσετε και άλλα αυτοκίνητα με διάφορους βαθμούς επικινδυνότητας, καθώς και bonus icons τα οποία μπορείτε να συλλέξετε αποκομίζοντας σημαντικά οφέλη.







Ο θρυλικός (;) ήρωας επιστρέφει

LEANDER

Μπορεί να μην το ξέρετε, αλλά ο Leander είναι ένας από τους μεγαλύτερους ήρωες που πέρασαν ποτέ από τις οθόνες των υπολογιστών. Το παρουσιαστικό του, κάτι ανάμεσα στον Rastan Saga και στο Wonderboy, δεν υπόσχεται βέβαια πολλά, αλλά μην ξεχνάτε ότι η εμφάνιση πολλές φορές ξεγελά.

Ο Leander λοιπόν, μια και είναι ήρωας, θα πρέπει να βρίσκεται σε έναν κόσμο γεμάτο ξωτικά και θανάσιμες παγίδες, γεγονός που πράγματι συμβαίνει και ο Leander θα πρέπει να αγωνιστεί ενάντια σε όλα αυτά. Ευτυχώς, δεν είναι αβοήθητος, μια και υπάρχουν αρκετοί κρυμμένοι θησαυροί καθώς και ισχυρός οπλισμός που ο Leander μπορεί να αποκτήσει.

Τα χρώματα έχουν επιλεγεί με πολλή προσοχή, ενώ τα graphics έχουν σχεδιαστεί με μεγάλη λεπτομέρεια και το animation των sprites είναι ομαλότατο. Το ίδιο ομαλό είναι και το scrolling, τα ηχητικά εφέ πλούσια και προσαρμοσμένα στην ατμόσφαιρα το παιχνιδιού, ενώ το gameplay αφήνει πολλές υποσχέσεις. Οι φίλοι των παιχνιδιών τύπου "Wonderboy and the Monster Land" – ή των arcade-adventures γενικότερα – θα το βρουν πολύ ενδιαφέρον.



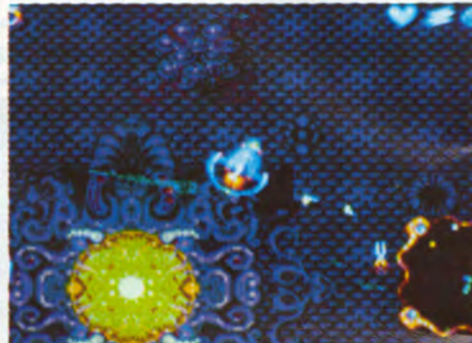
AGONY

Το "Agony" είναι ένα ακόμη Shoot 'em up που σκρολάρει από τα δεξιά προς τα αριστερά και στο οποίο πρέπει να περάσετε μέσα από πάρα πολλές πίστες, σκοτώνοντας τους κακούς και αντιμετωπίζοντας τους μεγάλους κακούς που σας περιμένουν στο τέλος κάθε πίστας. Υπάρχει επίσης και η δυνατότητα συλλογής bonus icons που αυξάνουν τις πιθανότητές σας για επιβίωση.

Υπάρχουν όμως μερικά χαρακτηριστικά που δεν μας επιτρέπουν να χαρακτηρίσουμε το "Agony" ως "άλλο ένα shoot 'em up" και αυτά δεν είναι άλλα από το τριπλό scrolling, τα animated backgrounds, τα 3,5 MBytes γραφικών, το 1,5 MByte μουσικής και ηχητικών εφέ, τα 144 χρώματα που βγαίνουν ταυτόχρονα στην οθόνη, καθώς και μερικά άλλα μικρότερης σημασίας. Για το gameplay δεν μπορούμε, δυστυχώς, να σας πληροφορήσουμε - το demo που είδαμε δεν ήταν playable - αλλά η Psygnosis ισχυρίζεται ότι έχει καταβληθεί μεγάλη προσπάθεια, ώστε να είναι το game play στο ίδιο επίπεδο με τους άλλους τομείς του παιχνιδιού. Πάντως, ελπίζουμε ότι δεν θα υιοθετηθεί το απάνθρωπο gameplay της Psygnosis. Όσοι λοιπόν ανυπομονείτε να πάρετε τον έλεγχο του φτερωτού ήρωα του παιχνιδιού, θα πρέπει να κάνετε υπομονή μέχρι τις αρχές του Δεκεμβρίου, γιατί τότε σχεδιάζεται να κυκλοφορήσει το παιχνίδι. Δεν βλέπουμε την ώρα...

AMNIOS

Άνθρωποι κινδυνεύουν... εσείς όμως περισσότερο.



Ξαφνικά, από μια αποικία σε ένα απομακρυσμένο πλανήτη ελήφθη ένα μήνυμα S.O.S.: εξωγήινοι εισέβαλαν και απειλούν με αφανισμό τον πλανήτη. Δεν είναι απαραίτητο να πούμε ποιος τράβηξε το καμένο σπίρτο και θα πρέπει να αναλάβει την αποστολή της διάσωσης των αποίκων και της τιμωρίας των εισβολέων...

Έχετε υπό τον έλεγχό σας ένα σκάφος που μπορεί να ταξιδεύει με μεγάλες ταχύτητες πάνω από την επιφάνεια του πλανήτη. Το σκάφος αυτό μπορείτε να το περιστρέφετε και να το επιταχύνετε ή να το επιβραδύνετε για να φτάσετε έτσι στο σημείο όπου θέλετε. Στην επιλογή του σημείου βοηθά το scanner που βρίσκεται στην οθόνη, ενώ τα laser του σκάφους σας, που πυροβολούν συνεχώς προς τέσσερις κατευθύνσεις, θα περιποιηθούν κατάλληλα τους εισβολείς.Ο πλανήτης είναι σίγουρα από τους πιο πολύχρωμους που έχετε δει - αν και αυτό δημιουργεί ορισμένες φορές προβλήματα, μια και οι εξωγήινοι... καμουφλάρονται, ενώ το σκάφος σας μπορεί να αναπτύσσει μεγάλες ταχύτητες. Ο ήχος είναι σε πολύ καλά επίπεδα όπως επίσης και το gameplay, αν και μετά από λίγο ίσως γίνει υπερβολικά μονότονο.

APIDYA

Παιχνίδι ή μουσείο Φυσικής Ιστορίας;

Αν ξαφνικά δείτε στο σπίτι σας εκατομμύρια έντομα, ελέγξτε πριν τρέξετε να αγοράσετε εντομοκτόνα, αν πρόκειται πράγματι για έντομα ή αν είδατε απλά το "Apidya" στο monitor του υπολογιστή σας. Ναι, σωστά μαντέψατε, στο παιχνίδι αυτό διεξάγεται μια μάχη μεταξύ εντόμων και εσείς παίρνετε το ρόλο της μιας από τις αντιμαχόμενες παρατάξεις (βέβαια αυτής με το μικρότερο αριθμό μελών). Τα πεδία των μαχών δεν θα μπορούσαν παρά να είναι λιβάδια και άλλα φυσικά τοπία και τα bonus που εμφανίζονται έχουν τη μορφή λουλουδιών. Το παιχνίδι είναι ένα τυπικό shoot 'em up που σκρολάρει από τα δεξιά προς τα αριστερά με έντονα χρωματισμένα γραφικά και sprites μεσαίου μεγέθους με καλό animation. Τα ηχητικά εφέ δεν είναι σπουδαία και το gameplay θα έπρεπε να είχε προσεχτεί περισσότερο, μια και μερικές φορές γίνεται εκνευριστικό...

BATTLE CHESS II

Η Electronic Arts αποφάσισε ότι έχουμε δει αρκετά την κλασική μορφή του παιχνιδιού και έτσι μας φέρνει μια καινούρια από την Κίνα, όπου το παιχνίδι έχει υποστεί ορισμένες διαφοροποιήσεις. Κατ' αρχάς η σκακιέρα δεν είναι 8x8, αλλά αποτελείται από δέκα οριζόντιες και εννιά κατακόρυφες γραμμές και τα κομμάτια τοποθετούνται εκεί όπου οι γραμμές τέμνονται. Στη μέση της σκακιέρας υπάρχει ένα ποτάμι που τη χωρίζει στο "Βόρειο" και το "Νότιο" τμήμα. Κατόπιν τα κομμάτια είναι διαφορετικά, έχουμε πλέον το βασιλιά, τους υπουργούς, τους ιππότες, τα κανόνια, τους συμβούλους, τους πύργους και τους στρατιώτες που κινούνται κατά διάφορους τρόπους. Το μόνο ίσως πράγμα που δεν έχει αλλάξει είναι ο σκοπός του παιχνιδιού. Το "Battle Chess II" διατήρησε την ιδέα των animated κινήσεων και των μαχών του προκατόχου του, διαθέτει βέβαια one και two player game, καθώς και εννέα επίπεδα δυσκολίας. Έχετε ακόμη τη δυνατότητα να παίξετε με κάποιο φίλο σας μέσω modem. Οι φίλοι των παιχνιδιών λογικής δεν θα πρέπει να το χάσουν.



INFILTRATOR

Περιπέτειες μ' έναν περίεργο πρωταγωνιστή.

Το "Infiltrator" αυτό δεν έχει καμία σχέση με το ομώνυμο παιχνίδι που είχε κυκλοφορήσει από την U.S. Gold πριν από τρία περίπου χρόνια. Το καινούριο δημιούργημα της Psygnosis έχει αρκετά κοινά στοιχεία με το "Shadow of the Beast", το οποίο φαίνεται ότι είναι ο πιο στενός συγγενής του.

Στο "Infiltrator" παίρνετε το ρόλο ενός πλάσματος που μοιάζει με μύγα και μπλέκεστε σε ένα arcade-adventure, στο οποίο θα πρέπει να φτάσετε στα σωστά σημεία, να μαζέψετε από εκεί κάποια χρήσιμα αντικείμενα, τα οποία θα μεταφέρετε στη συνέχεια σε κάποιες άλλες τοποθεσίες, όπου θα τα χρησιμοποιήσετε. Στο δρόμο θα βρείτε κάποια πράγματα που θα σας βοηθήσουν, όπως υπολογιστές που θα σας δώσουν χρήσιμες πληροφορίες, αλλά και πολλούς εχθρούς που έχουν ως μόνο στόχο να σας στείλουν πίσω στο δημιουργό σας - πράγμα που δεν τους είναι τελικά πολύ δύσκολο.

Ως γνήσιο παιχνίδι της Psygnosis, το "Infiltrator" έχει πολύ καλά γραφικά και animation. Τα ίδια Standards ισχύουν και για τον ήχο ενώ, φυσικά, το παιχνίδι παρουσιάζεται αξιοσημείωτα δύσκολο, γεγονός που ίσως αποτελέσει σημείο κριτικής στην τελική Version του παιχνιδιού, όταν αυτή κυκλοφορήσει, περίπου στα μέσα του Νοεμβρίου.



STACK UP

Η υπ' αριθμόν 1.072 έκδοση του Tetris...

Ναι, άλλο ένα Tetris clone έρχεται να διεκδικήσει τη θέση του στη συλλογή σας, χωρίς να προσφέρει και πολλά καινούρια πράγματα. Φυσικά, υπάρχουν τα "τουβλάκια" που πέφτουν, σε ομάδες των τριών αυτή τη φορά, και ο χώρος στον οποίο πέφτουν, ο οποίος γεμίζει σιγά σιγά. Βάζοντας τρία ίδια τουβλάκια στην ίδια ευθεία (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια) θα καταφέρετε να εξαφανίσετε τα τουβλάκια αυτά και να κάνετε αυτά που υπάρχουν πιο πάνω να πέσουν στο κενό που δημιουργείται, με πιθανότητα να δημιουργηθούν και νέες σειρές, οι οποίες ανταμείβονται με περισσότερους βαθμούς.

Το "Stack Up" δεν προσφέρει λοιπόν τίποτε που να μην έχουμε ξαναδεί. Σε ό,τι αφορά το gameplay είναι ίδιο με το "Columns".

RONLAND

Εδώ θα βρείτε πολλά λουλούδια... Προσοχή όμως στον κηπουρό. Τα απαίσια ξωτικά τις περιοχής σας αποφάσισαν να αναμειχθούν και πάλι στη ζωή σας, με το να απαγάγουν τη μητέρα σας και να τη μεταφέρουν σε κάποιο κάστρο που βρίσκεται σε ένα κοντινό βουνό. Εσείς μόνος σας ή με τη βοήθεια κάποιου φίλου σας, ξεκινάτε για να τη σώσετε.

Για να φτάσετε στον τελικό σας σκοπό, θα πρέπει να περάσετε μέσα από πολλές πίστες αντιμετωπίζοντας τους κακούς που βρίσκονται εκεί. Οι κακοί εξουδετερώνονται με το να τους πιάνετε με το μαγικό σας ραβδί και να τους κτυπάτε αριστερά και δεξιά μέχρι να παραδώσουν το πνεύμα. Μετά από το χτύπημα μετατρέπονται σε κάποιο bonus, το οποίο μπορείτε να μαζέγετε. Μέσα στην πίστα βρίσκονται ακόμη και αρκετά λουλούδια.

Αν τα μαζέψετε όλα, τότε θα παίξετε σε ένα bonus game, όπου οι κακοί που σκοτώνετε μετατρέπονται σε γράμματα της λέξης "EXTRA" που, αν συγκεντρωθούν όλα, ανταμείβουν τον παίκτη με μια επιπλέον ζωή. Σε τακτά χρονικά διαστήματα εμφανίζονται μεγάλοι κακοί που, παρά την αθώα εμφάνισή τους, είναι πολύ επικίνδυνοι, και θα σας στοιχίσουν αρκετές ζωές, μέχρι να μάθετε το μυστικό της εξόντωσής τους. Το "Rodland" συγκαταλέγεται στα "χαριτωμένα" παιχνίδια που έχουν κατά κόρον κυκλοφορήσει τα τελευταία χρόνια, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν πρόκειται για κάτι ξεχωριστό: όμορφα γραφικά – και με πολύ όμορφους χρωματισμούς – επιτυχημένη μουσική επένδυση και πολύ καλό gameplay συνθέτουν ένα παιχνίδι που υπόσχεται πολλά. Σίγουρα αξίζει μια ματιά.



EA HOCKEY

Μια πιστή προσομοίωση ενός "σκληρού" αθλήματος.



Η 16-bit Sega (Megadrive) φαίνεται να κερδίζει συνεχώς υποστηρικτές στο χώρο των software Suppliers. Η Electronic Arts είναι το πιο πρόσφατο παράδειγμα και το "EA Hockey" κάνει μια εντυπωσιακή εμφάνιση.

Στο παιχνίδι βρίσκουμε ό,τι συναντάμε και στο αληθινό χόκεϊ επί πάγου: φάουλ, ξύλο, χτυπήματα σε αντιπάλους και μερικές φορές τρίπλες, πάσες και γκολ. Όλα αυτά είναι πολύ εύκολο να τα χρησιμοποιήσετε, ακόμη και αν είστε αρχάριος, αλλά όσο προοδεύετε και αναπτύσσετε τις τεχνικές σας θα μπορέσετε να απολαύσετε το παιχνίδι πλήρως. Ιδιαίτερη ευχαρίστηση προσφέρει η σκηνή όπο,υ μετά το φάουλ, προσπαθείτε με όχι ιδιαίτερα αθλητικά μέσα να ξαπλώσετε τον αντίπαλό σας στον πάγο πριν παρέμβει στη φάση ο διαιτητής.

Η Electronic Arts έχει κάνει πολύ καλή δουλειά σε όλους τους τομείς του παιχνιδιού, κάνοντάς το να διεκδικεί μια επίζηλη θέση μέσα στο πάνθεον των sports simulators. Σίγουρα, αξίζει μια πολύ καλή πορεία - και είναι βέβαιο ότι θα την έχει...

BRAINBALL

Εκεί όπου το μπιλιάρδο συναντά το γκολφ...



Θα μπορούσατε να φανταστείτε μια διασταύρωση ανάμεσα στο γαλλικό μπιλιάρδο και στο γκολφ; Ίσως όχι, αλλά πάντως τη σκέφτηκαν οι κατασκευαστές του Brainball και μας παρουσιάζουν έτσι ένα καινούριο puzzle game που υπόσχεται να ταλαιπωρήσει σημαντικά τη φαιά ουσία του εγκεφάλου σας. Στο "Brainball" βλέπετε μια πίστα με αρκετά εμπόδια, τρεις μπάλες διαφορετικού χρώματος και τρεις τρύπες, ενώ ο σκοπός σας είναι να τοποθετήσετε τελικά τις μπάλες στις τρύπες (μια μπάλα σε κάθε τρύπα). Κάτι τέτοιο μπορεί να φαίνεται εύκολο, αλλά η αλήθεια είναι εντελώς διαφορετική. Πρώτον, οι μπάλες είναι κατασκευασμένες από διαφορετικά υλικά· έχουν συνεπώς διαφορετικό βάρος και έτσι η ίδια ώθηση τις κάνει να ταξιδέψουν διαφορετικές αποστάσεις. Δεύτερον, μπορείτε να "προωθήσετε" κάποια μπάλα μόνο ορισμένες φορές και έτσι θα χρειαστεί αρκετές φορές να χρησιμοποιήσετε κάποια μπάλα για να οδηγήσετε τις υπόλοιπες στον προορισμό τους. Τρίτον, η πίστα είναι συνήθως γεμάτη εμπόδια, στα οποία προσκρούουν οι μπάλες με διάφορα αποτελέσματα (π.χ. στο ξύλο χάνεται όλη η ταχύτητα της μπάλας, άλλες επιφάνειες την αντανακλούν κ.τ.λ.). Συνεχίζοντας, θα βρει κανείς και άλλα εμπόδια, ενώ ο χρόνος πάντα κυλά αμείλικτος . Αν σε κάποιο σημείο δεν έχετε άλλες "προωθήσεις" για τις μπάλες ή σας τελειώσει ο χρόνος ή κάποια μπάλα φτάσει σε τετράγωνο που δεν πρέπει, τότε... "Game Over".

Το "Brainball" δεν θα μπορούσε να διεκδικήσει επαίνους για τα γραφικά του, ούτε για τα ηχητικά του εφέ. Όπως και τα περισσότερα puzzle games ελπίζει να κατακτήσει το κοινό με το gameplay του - που όμως δεν είναι το καλύτερο που έχουμε δει σε παιχνίδι αυτού του είδους...

Πολλοί χαριτωμένοι ήρωες έχουν περάσει από τα μόνιτορ των υπολογιστών μας τα τελευταία χρόνια. Κανείς όμως απ' αυτούς δεν πέρασε τόσο γρήγορα, αφήνοντας παράλληλα υποσχέσεις ότι θα μείνει για τόσο μεγάλο χρονικό διάστημα. Υποδεχθείτε λοιπόν τον "Sonic the Hedgehog"... Περίμενε Sonic! Δεν τρέχουν στην τελετή παρουσίασης!...

Τα πρώτα σημάδια είχαν εμφανιστεί τον Οκτώβριο του 1989, με την εμφάνιση του game console και από τη στιγμή εκείνη δεν μπορούσαμε παρά να περιμένουμε, ξέροντας ότι κάποια στιγμή θα συμβεί το αναπόφευκτο. Και τελικά συνέβη στα τέλη του περασμένου Σεπτέμβρη, όταν μαζευτήκαμε γύρω από το μόνιτορ, για να δούμε το καινούριο παιχνίδι για το Sega Megadrive, το "Sonic the Hedgehog". Η διαδικασία ήταν σύντομη τοποθέτηση της cartridge, άνοιγμα του Mega Drive και του μόνιτορ. Κατόπιν ακούστηκε ένα γλυκό "Sega", εμφανίστηκε μια εισαγωγική οθόνη και κάποιος πάτησε το start button. Περίπου για είκοσι δευτερόλεπτα επικράτησε σιωπή και αμηχανία, ενώ κατόπιν εκτυλίχτηκαν σκηνές γενικής παραφροσύνης: γνωστός κάτοχος Atari έφυγε τρέχοντας για το σπίτι του κάνοντας άσκημες σκέψεις για το μηχάνημά του - ευτυχώς που το σπίτι του είναι μακριά και έτσι μέχρι να φτάσει επικράτησαν πιο ψύχραιμες σκέψεις - ενώ η Amiga που βρίσκεται στα γραφεία μας υπέστη υπολογίσιμες βλάβες από τα χτυπήματα του αρχισυντάκτη, με τραγικό αποτέλεσμα να μην μπορούμε τώρα να παίξουμε Kick Off.

Ας ρίξουμε όμως μια πιο προσεκτική ματιά στον Sonic το σκαντζόχοιρο, που έφερε τόση αναστάτωση στα συνήθως ήρεμα γραφεία του Pixel... Ως σκαντζόχοιρος, ο Sonic γεννήθηκε σε ένα δάσος και πιο συγκεκριμένα στη ζώνη του Πράσινου Λόφου στον πλανήτη Mobius. Όπως μας πληροφορεί η Sega, ο Sonic έμεινε από μικρός χωρίς γονείς και τον ανέθρεψαν τα άλλα ζώα του δάσους (μάλλον στη Sega διαβάζουν πολύ "Ταρζάν"), τα οποία του μετέδωσαν πολλές αρετές. Για παράδειγμα ο Johnny Lightfoot, το πιο γρήγορο κουνέλι του δάσους, έμαθε στον Sonic την τεχνική του σπριντ και ο Sonic αποδείχτηκε τόσο καλός μαθητής που ξεπέρασε το δάσκαλό του. Η σκιουρίνα Sally Acorn (καμία σχέση με τη γνωστή εταιρία) έμαθε στον ήρωά μας πώς να πραγματοποιεί μεγάλα άλματα, ενώ από τους θαλάσσιους ίππους και τους πιγκουίνους έμαθε πώς να κολυμπά και να αναπνέει κάτω από το νερό. Επειτα από όλα αυτά, θα αναρωτιέται κανείς αν ο Sonic παραμένει σκαντζόχοιρος, αλλά αφού μας το λέει η Sega θα πρέπει να το πιστέψουμε.

Στο σημείο αυτό θα μπορούσε να αναρωτηθεί κανείς "καλά όλα αυτά και ο Sonic είναι αξιοθαύμαστος

SONIC THE HEDGEHOG™

του Κ. Βασιλάκη

για τις ικανότητές του, αλλά τι σχέση έχουν με το παιχνίδι;" Στην ερώτηση αυτή θα απαντήσουμε εύκολα, αφού παρουσιάσουμε τον Dr Ovi Kintobor, που είναι ο Δόκτορ Τζέκιλ της ιστορίας μας. Ο Dr Kintobor είναι ένας εξαίρετος επιστήμονας που εργάζεται για το καλό του σύμπαντος. Τα τελευταία δεκαπέντε χρόνια μάλιστα έχει καταφέρει να κατασκευάσει το ROCC (Retro Orbital Chaos Compressor), μια εκπληκτική συσκευή, η οποία μπορεί να μεταφέρει κακία από ένα αντικείμενο σε ένα άλλο. Χρησιμοποιώντας το μηχάνημα αυτό, ο Dr Kintobor καταφέρνει να μεταφέρει σχεδόν όλη την κακία που υπάρχει στον Mobius μέσα σε έξι σμαράγδια, τα οποία ονόμασε "Σμαράγδια του Χάους". Τα σμαράγδια αυτά, όμως, λόγω της κακίας που έχει συσσωρευτεί στο εσωτερικό τους, μπορούν να εκραγούν από στιγμή σε στιγμή με απρόβλεπτα αποτελέσματα. Ο μόνος τρόπος να αποτραπεί μια για πάντα η δυσάρεστη αυτή εξέλιξη είναι να βρεθεί το έβδομο σμαράγδι και να μεταφερθεί εκεί όση κακία έχει απομείνει. Επειδή όμως δεν είναι γνωστό το πού βρίσκεται το σμαράγδι, ο καθηγητής εγκαθιστά στον Mobius ένα δίκτυο από PCs, στα οποία ελπίζει ότι οι κάτοικοι θα εισάγουν οποιαδήποτε πληροφορία μπορεί να οδηγήσει στον εντοπισμό του σμαραγδιού.

Μια μέρα, όμως, καθώς ο Sonic βρισκόταν στο εργαστήριο του Dr Kintobor δοκιμάζοντας τα νέα παπούτσια που ο καθηγητής ετοίμασε ειδικά γι' αυτόν, έτσι ώστε να μπορεί να αντέχει τις θερμοκρασίες που αναπτύσσονται στις μεγάλες ταχύτητες, έγινε το κακό: το ROCC χάλασε και εξερράγη, σκορπίζοντας τα χρυσά δαχτυλίδια που περιείχε στο εσωτερικό του στην επιφάνεια του πλανήτη. Πριν όμως εκραγεί το ROCC, πρόλαβε να μεταφέρει αρκετή κακία από τα σμαράγδια στον Dr Kintobor, μετατρέποντάς τον από αγνό επιστήμονα σε αρχομανή και πονηρό. Μαζί μ' αυτό του έδωσε τη μορφή, ή μάλλον το σχήμα, ενός αβγού που ο καθηγητής έτυχε εκείνη τη στιγμή να κρατάει και αναγραμμάτισε το όνομά του, μετατρέποντάς το από D. Ovi Kintobor σε Dr Ivo Robotnik. Ο Robotnik τώρα με τις επιστημονικές γνώσεις που διαθέτει δεν έχει πολλά προβλήματα στο να κυριαρχήσει πάνω στον πλανήτη. Το πρώτο πράγμα που κάνει είναι να στείλει τα "Σμαράγδια του Χάους" σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη έτσι, ώστε να είναι ασφαλή, και μεταμορφώνει όλα τα πλάσματα του δάσους σε απαίσια ρομπότ. Στη



συνέχεια, αλλάζει την επιφάνεια του πλανήτη δημιουργώντας παγίδες παντού, για να είναι ο ίδιος ασφαλής από όσους τυχόν θα θελήσουν να τον σταματήσουν. Στο σημείο αυτό θα ξανασυναντηθούμε με τον Sonic αμέσως μετά το πάτημα του start button...

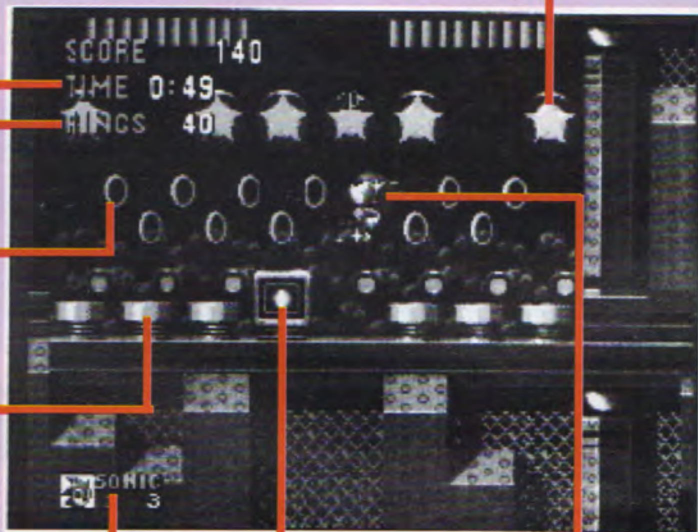




Η πρώτη ζώνη που ονομάζεται Green Hill. Όλα είναι σχετικά εύκολα και στο τέλος της πίστας συναντάτε τον Robotnik, με το Egg-O-Matic όχημά του.

Όπως καταλαβαίνετε, εσείς κάθεστε στο control pad του "Sonic the Hedgehog" και θα πρέπει να αποκαταστήσετε την ομαλή ροή των πραγμάτων στον Mobius. Η αποστολή αυτή δεν είναι καθόλου εύκολη, όπως ίσως θα περιμένατε, και για να την ολοκληρώσετε θα πρέπει να περάσετε μέσα από έξι πίστες μαζεύοντας τα "Σμαράγδια του Χάους", κατόπιν να αντεπεξέλθετε στις δυσκολίες της έβδομης πίστας και να αντιμετωπίσετε με επιτυχία τον Robotnik που θα σας περιμένει στο τέλος της. Η αποστολή σας μάλιστα δυσκολεύει ακόμη περισσότερο, δεδομένου ότι ο Sonic δεν διαθέτει την τελευταία λέξη της τεχνολογίας σε οπλισμό ούτε κάποιο μεταφορικό μέσο που θα τον βοηθήσει: θα πρέπει να βασιστεί αποκλειστικά στις φυσικές του ικανότητες, δηλαδή στο τρέξιμο, το άλμα, το κολύμπι και την εξυπνάδα του. Οι μόνοι τρόποι να αντιμετωπίσει τους αντιπάλους του είναι είτε να τους αποφύγει είτε να προσγειωθεί πάνω τους είτε να δοκιμάσει πάνω τους την περίφημη επίθεση του "Sonic the Hedgehog", κατά την οποία μετατρέπεται σε μια μπάλα που κινείται με τεράστια ταχύτητα διαλύοντας πολλά από τα εμπόδια που θα βρεθούν στο δρόμο τους.

Το πρώτο πράγμα που θα παρατηρήσει κανείς στο "Sonic the Hedgehog" είναι τα πολύ καλά γραφικά που διαθέτει. Στην πρώτη πίστα, π.χ., εμφανίζονται φοινικιές και άλλα τροπικά φυτά, τα οποία δεν πείθουν κανέναν βέβαια ότι είναι πραγματικά, αλλά τα χρώματα είναι πολύ φυσικά και υπάρχει πολλή λεπτομέρεια στο σχεδιασμό τους. Το scrolling γίνεται σε πολλά επίπεδα και είναι πολύ επιτυχημένο, καθώς το φαινόμενο της παράλλαξης είναι άψογο και οι προγραμματιστές έχουν καταφέρει να πετύχουν τέλεια τις σκιές που πέφτουν στα αντικείμενα που βρίσκονται πίσω από άλλα. Η δεύτερη παρατήρηση, σε σχέση με το παιχνίδι, που κάνει κανείς, είναι ότι δεν πρόκειται να καταφέρει να θαυμάσει τα υπέροχα γραφικά του παιχνιδιού και αυτό γιατί η ταχύτητα με την οποία κινούνται είναι τουλάχιστον εκπληκτική. Από τη στιγμή που θα πατήσετε το "δεξιά" στο control pad, ο Sonic θα αρχίσει να επιταχύνει μέχρι να βλέπετε τα background graphics να περνάνε με ιλιγγιώδη ταχύτητα από μπροστά σας. Η κίνηση του Sonic επηρεάζεται μάλιστα από τη μορφολογία του εδάφους και έτσι είναι σχεδόν αδύνατο να επιταχύνετε σε ανηφόρα, ενώ στις κατηφόρες η ταχύτητα του Sonic φτάνει σε μεγάλα ύψη και είναι σχεδόν αδύνατο να



"Παπάδες" από φλίπερ, με τη γνωστή λειτουργία. Ο Sonic είναι το μπαλάκι!!!

Από τα 9:00 και μετά, πρέπει ν' ανησυχείτε.

Όταν γίνει κόκκινο και δείχνει 0, έχετε πρόβλημα.

Χωρίς δακτυλίδια είστε νεκρός. Συνεπώς, μαζέψτε όσα μπορείτε.

Οι βατήρες θα σας βοηθήσουν να σπάσετε κάθε ρεκόρ του Μπούμκα.

Αριθμός επιτρεπόμενων λαθών, με φθίνουσα τάση.

Σπάστε την οθόνη και θα πάρετε κάποιο σημαντικό bonus και, ίσως, όχι μόνο αυτό.

Ο Sonic. Η χαριτωμένη εμφάνισή του κρύβει πολλές ικανότητες.

Προσεγμένα από κάθε άποψη, τέλειο animation και scrolling.	ΓΡΑΦΙΚΑ	97%
Το τσιπάκι του ήχου γνωρίζει μεγάλες δόξες. Απόλυτα σύμφωνος με το ύφος του παιχνιδιού.	ΗΧΟΣ	97%
Τίποτε λιγότερο από τέλειο, θα γεμίσει ευχάριστα πολλές ώρες από το χρόνο σας.	GAMEPLAY	99%
Αξίζουν πολλά συγχαρητήρια στη Sega και... Κυπαρίσσης!... ΔΕΝ είναι η σειρά σου!	ΓΕΝΙΚΑ	98%

σταματήσει. Για να μπορέσετε να ανεβείτε κάποιες ανηφόρες, θα πρέπει να πάρετε αρκετή φόρα, ενώ ιδιαίτερα εντυπωσιακά είναι τα loops που εμφανίζονται στην πρώτη πίστα, μέσα στα οποία θα πρέπει να μπείτε με το μάξιμουμ της ταχύτητάς σας, γεγονός που θα σας επιτρέψει να κάνετε μια στροφή 360 μοιρών και να βγείτε από την άλλη πλευρά. Αν σε κάποιο σημείο νομίσετε ότι δεν μπορείτε να πάρετε αρκετή φόρα, για να ανέβετε μια ανηφόρα ή να ξεφύγετε από κάποια δύσκολη κατάσταση, τότε δεν έχετε ψάξει αρκετά καλά: κάποιος βατήρας θα βρίσκεται κοντά, που θα σας επιτρέπει να φτάσετε σε κάποια πλατφόρμα που βρίσκεται ψηλά, ή κάποιο κρυμμένο ελατήριο θα σας βοηθήσει να φτάσετε αμέσως στη μέγιστη ταχύτητά σας. Ακόμη όμως και αν δεν βρείτε κάτι τέτοιο, δοκιμάστε να περάσετε μέσα από τους τοίχους. Όχι, δεν πρόκειται για παραψυχολογία και φαντάσματα, πρόκειται για μυστικά περάσματα που σας βοηθάνε είτε να αποφύγετε εμπόδια, παίρνοντας έναν πιο εύκολο δρόμο, είτε σας δίνουν προσπέλαση σε χώρους που περιέχουν διάφορα bonuses, τα οποία θα περιγράψουμε πιο κάτω, είτε σας επιτρέπουν γενικά να προχωρήσετε πιο μακριά και πιο κοντά στον τελικό σας στόχο.

Άλλο ένα θαυμάσιο στοιχείο του παιχνιδιού θα πρέπει να εντοπιστεί στο animation των χαρακτήρων, το οποίο είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει ποτέ τόσο στους υπολογιστές όσο και σε consoles, αλλά ακόμη και σε coin-ops. Ειδικά για τα animation του κεντρικού χαρακτήρα, του Sonic δηλαδή, δεν υπάρχει περιγραφή που να μπορεί να αποδώσει την ποιότητά του. Θα περιοριστούμε μόνο στο να πούμε ότι οι υπεύθυνοι για τα graphics του παιχνιδιού έχουν σχεδιάσει animation frames, για οποιαδήποτε κίνηση μπορείτε να φανταστείτε να κάνει ο Sonic (μέσα στα πλαίσια του παιχνιδιού βέβαια), αλλά και για πολλές ακόμη που δεν μπορείτε να φανταστείτε. Έτσι μπορείτε να δείτε τον ήρωά μας να στέκεται, να τρέχει, να κρατάει ισορροπία κουνώντας τα χέρια του, όταν βρίσκεται στο χείλος ενός γκρεμού, να κουλουριάζεται, να κολυμπάει - σε άψογο ελεύθερο στιλ - να δείχνει να υποφέρει, όταν δέχεται χτυπήματα από τους αντιπάλους του, ή να τον δείτε ανυπόμονο κτυπώντας ρυθμικά το πόδι του, όταν τον αφήνετε να περιμένει για πολλή ώρα. Και σκεφτείτε ότι η πιο πάνω λίστα δεν περιλαμβάνει ούτε τις μισές δυνατές κινήσεις του Sonic. Το animation των άλλων χαρακτήρων είναι επίσης πολύ καλό, χωρίς όμως να έχει την ποικιλία που έχει το animation του Sonic. Όπως αναφέραμε και προηγουμένως, το παιχνίδι χωρίζεται σε εφτά ζώνες, ενώ κάθε ζώνη χωρίζεται σε τρεις πράξεις.

Για να περάσετε από τη μια πράξη στην επόμενη, θα πρέπει να φτάσετε στο τέλος της αντίστοιχης πίστας, γεγονός που μεταφράζεται σε πολύ τρέξιμο, εξόντωση αντιπάλων και αποφυγή εμποδίων. Στο τέλος της τρίτης πράξης θα πρέπει να αντιμετωπίσετε και τον ίδιο τον Dr Robotnik που συνήθως οδηγεί ένα ιπτάμενο σχήμα και προσπαθεί να σας εξοντώσει είτε με μια μπάλα κατεδαφίσεων είτε πετώντας σας φωτιά είτε ακόμη και παίρνοντας το έδαφος κάτω από τα πόδια σας! Στο τέλος μιας από τις δύο πράξεις κάθε ζώνης θα βρείτε και ένα τεράστιο δαχτυλίδι, το οποίο είναι το εισιτήριό σας για την πίστα όπου βρίσκεται το "Σμαράγδι του Χάους" της αντίστοιχης ζώνης. Η πίστα αυτή είναι από τις πιο εντυπωσιακές πίστες Video game που έχει αντικρίσει ποτέ ανθρώπινο μάτι: όλη η πίστα περιστρέφεται με μεγάλη ταχύτητα, τα backgrounds σκρολάρουν συνεχώς, διάφορα κομμάτια της αλλάζουν συνεχώς χρώματα και ο Sonic στο μέσο αυτής της κατάστασης προσπαθεί να φτάσει στο "Σμαράγδι του Χάους" που είναι όμως καλά προστατευμένο. Στην πίστα αυτή υπάρχουν σημεία που αν τα ακουμπήσετε θα κάνουν την πίστα να περιστρέφεται πιο αργά, πιο γρήγορα ή αντίστροφα, ενώ κάποια άλλα σημεία θα σας βγάλουν έξω από την πίστα χωρίς να έχετε ολοκληρώσει το στόχο σας, με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να τελειώσετε το παιχνίδι συνολικά, αν και κάτι τέτοιο θα αργήσει να σας απασχολήσει.



Η τρίτη πίστα μοιάζει πολύ με φλίπερ και ονομάζεται Spring Yard.

Οι εφτά ζώνες του "Sonic the Hedgehog" είναι εντελώς διαφορετικές μεταξύ τους σε ό,τι αφορά τα γραφικά και γεμάτες με παζλ, άλλα περισσότερο και άλλα λιγότερο δύσκολα. Η πρώτη από αυτές είναι η "ζώνη του πράσινου λόφου" με φοινικιές, λου-





Sonic, παιδί μου, που πας τη φωτογραφία; Βλέπουμε την τέταρτη ζώνη, που ονομάζεται Star Light Zone.

λούδια, τούνελ, καταρράκτες και βουνά. Η δεύτερη ζώνη είναι η "μαρμάρινη ζώνη" με πέτρινους τοίχους, λάκκους με φωτιά, αρχαίους ναούς και δεντρόφυτες περιο-



Η Labyrinth Zone. Ένας λαβύρινθος με υπόγεια περάσματα και πολλές παγίδες.

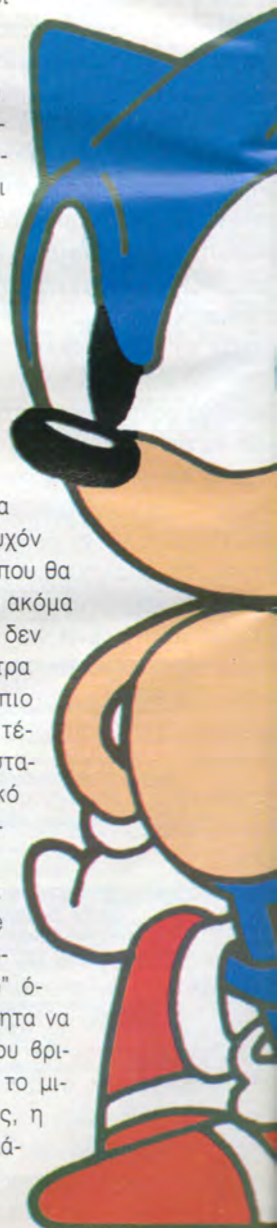
χές, ενώ στην τρίτη ζώνη θα βρούμε "παπάδες", όπως αυτούς που συναντάμε στα φλίπερ (και που έχουν μάλιστα αναμενόμενα αποτελέσματα πάνω στον Sonic), φώτα που αναβοσβήνουν, βουνά και σύννεφα. Περνάμε μετά στη "ζώνη του λαβυρίνθου" όπου θα συναντήσουμε υποθαλάσσια περάσματα, χάσματα, φύκια και σταλακτίτες, στη διαστημική "ζώνη των άστρων" με σωληνώσεις, φυτά σε γλάστρες, loops και έναστρο ουρανό και τη "ζώνη του διεστραμμένου μυαλού", μια ζώνη γεμάτη μέταλλο και γυαλί, τούνελ και ασανσέρ. Τέλος, έχουμε την "τελευταία ζώνη" που είναι περίπου ίδια με την έκτη ζώνη.

Καιρός τώρα να περάσουμε στην περιγραφή των bonuses που μπορείτε να συλλέξετε μέσα στο παιχνίδι. Όπως και σε πολλά άλλα παιχνίδια, έτσι και στο "Sonic the Hedgehog" τα περισσότερα από αυτά είναι απολύτως απαραίτητα για την επιβίωσή σας και έτσι μάλλον ο χαρακτηρισμός του "bonus" είναι ατυχής, αλλά τέλος πάντων. Πρώτα και καλύτερα έχουμε λοιπόν τα δαχτυλίδια που προέρχονται από το εσωτερικό του ROCC και που βρίσκονται διάσπαρτα σε μεγάλες ποσότητες. Τα δαχτυλίδια λειτουργούν ως προστατευτική ασπίδα για τον Sonic, μια και, αν έχει έστω και ένα μαζί του, η επαφή με εχθρό (επαφή που δεν γίνεται ενώ ο Sonic κάνει επιθετική κίνηση) ή με κάποιους τύπους εμποδίων δεν θα τον σκοτώσει, αλλά θα προκαλέσει απώλεια όλων των δαχτυλιδιών, τα οποία όμως θα παραμείνουν στην πίστα για λίγο δίνοντας μια δεύτερη ευκαιρία στον Sonic να μαζέψει κάποια από αυτά. Επαφή με εχθρό ή με εμπόδιο, όταν ο Sonic δεν έχει κανένα δαχτυλίδι στη διάθεσή του, θα σας στοιχίσει μια ζωή. Δαχτυλίδια επίσης



μπορεί να μαζέψει κανείς σπάζοντας οθόνες PCs που βρίσκονται στο δρόμο του και που απεικονίζουν δαχτυλίδια. Κάθε σπασμένη οθόνη αμείβεται με δέκα επιπλέον δαχτυλίδια και, αν καταφέρετε να μαζέψετε εκατό, κερδίζετε μια ζωή. Ένα άλλο πολύ σημαντικό στοιχείο στο παιχνίδι είναι τα φανάρια που υπάρχουν σε κάθε ζώνη (συνήθως 2-4). Τα φανάρια είναι αρχικά σβηστά αλλά, αν τα ακουμπήσετε, η λάμπα τους θα κάνει αρκετές περιστροφές μέχρι να επιστρέψει στην αρχική της θέση έχοντας πάρει ένα κόκκινο χρώμα. Εκτός από το εφέ αυτό, το άγγιγμα του φαναριού έχει ως αποτέλεσμα να καταγραφεί το τρέχον σκορ σας και ο χρόνος που έχετε δαπανήσει στην πίστα. Αν στη συνέχεια χάσετε μια ζωή, τότε θα συνεχίσετε από το σημείο που είχατε ακουμπήσει το τελευταίο φανάρι, με το σκορ και το χρόνο που είχαν καταγραφεί τότε. Φυσικά, αυτή η εξυπηρέτηση δεν γίνεται δωρεάν: από τη στιγμή που θα αποφασίσετε ότι θα ακουμπήσετε ένα φανάρι, θα πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα να χάσετε και όλα τα δαχτυλίδια σας. Όλα τα υπόλοιπα bonuses τα μαζεύει κανείς σπάζοντας οθόνες PCs, οι οποίες μπορεί να είναι είτε στο δρόμο σας είτε κρυμμένες και να χρειάζεται να κτυπήσετε κάποιο σημείο για να εμφανιστούν είτε τοποθετημένες σε δυσπρόσιτα σημεία και να είναι έτσι απαραίτητο να βρείτε κάποιο βατήρα ή να γυρίσετε πίσω και να δοκιμάσετε κάποια εναλλακτική διαδρομή, για να φτάσετε εκεί. Εκτός λοιπόν από δαχτυλίδια, οι οθόνες των PCs μπορούν να κρύβουν ασπίδες, που σας επιτρέπουν να αντέξετε το σοκ ενός χτυπήματος χωρίς να χάσετε τα δαχτυλίδια που τυχόν έχετε ή τη ζωή σας, μπότες, που θα κάνουν τον Sonic να τρέχει ακόμα πιο γρήγορα (δυστυχώς αυτό δεν μπορέσαμε να το δούμε), έξτρα ζωές - που πάντα είναι το πιο καλοδεχούμενο bonus - και, τέλος, ασπίδα που θα σας προστατεύσει από οποιοδήποτε κακό για ένα μικρό χρονικό διάστημα.

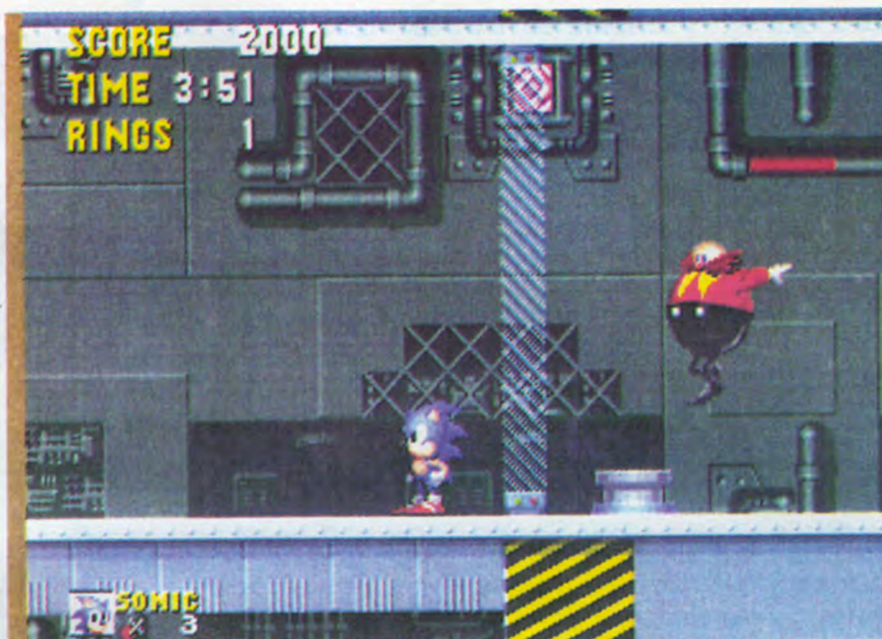
Εκτός από αυτά, τα bonuses στο "Sonic the Hedgehog" θα πρέπει να αγωνιστείτε και για το "continue" όπου θα σας δώσει τη δυνατότητα να συνεχίσετε από το σημείο που βρισκόσαστε, όταν εμφανίστηκε το μισητό "Game Over". Δυστυχώς, η Sega κρατάει κρυφό το πώς κάποιος μπορεί να κερδίσει το "continue" και έτσι θα πρέ-



πει να βασιστείτε στην τύχη για να το αποκτήσετε - και δεν θα μάθετε αν το αποκτήσατε ή όχι πριν χάσετε όλες σας τις ζωές. Πάντως, αν καταφέρετε να μείνετε ζωντανοί για αρκετή ώρα, συνήθως θα κερδίζετε το "continue".Το "Sonic the Hedgehog" διαθέτει σαφώς τα καλύτερα γραφικά που έχουμε δει ποτέ σε παιχνίδι με "χαριτωμένα" πλάσματα. Όπως είπαμε, έχει γίνει πολύ καλή δουλειά, τα πάντα έχουν δουλευτεί μέχρι τελευταίας λεπτομέρειας και τα χρώματα δένουν αρμονικότατα μεταξύ τους.

Το scrolling είναι σίγουρα το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού, μια και συνδυάζει απίστευτη ταχύτητα με ομαλή κίνηση, ένα συνδυασμό που δύσκολα βλέπουμε ακόμη και τα coin-ops. Το εφέ της παράλλαξης είναι επίσης πολύ καλό, ενώ απόλυτα πετυχημένος είναι ο τρόπος με τον οποίο ο Sonic αλληλεπιδρά με στοιχεία της πίστας - π.χ. οι ξύλινες γέφυρες λυγίζουν κάτω από το βάρος του αλλά σε μικρότερη κλίμακα, όταν περνάει τρέχοντας. Η κίνηση γενικά δεσπόζει στο παιχνίδι, μια και, εκτός από τα sprites, τα foreground graphics της πίστας και τις πλατφόρμες, κινούνται και τα back-ground graphics, που αρκετές φορές είναι και animated, ενώ υπάρχουν και πολλά εντυπωσιακά εφέ, όπως οι πίδακες φωτιάς που συναντάμε στη δεύτερη ζώνη, με αποκορύφωμα την πίστα όπου μαζεύετε τα "Σμαράγδια του Χάους". Το animation είναι τέλειο και είναι να απορεί κανείς με την υπομονή των ανθρώπων της Sega που έχουν αναλάβει τον τομέα αυτό. Δεν θα ήταν υπερβολή να πει κανείς ότι δύσκολα άλλο παιχνίδι θα φτάσει στα ίδια επίπεδα.

Είναι όμως γνωστό ότι παιχνίδια με άψογα γραφικά έχουν κατά καιρούς καταδικαστεί στη συνείδηση των gamers λόγω του κακού ή μη προσεγμένου gameplay τους. Για το "Sonic the Hedgehog", όμως, ένας τέτοιος κίνδυνος είναι εντελώς ανύπαρκτος: μπορούμε να αρχίσουμε από το γεγονός ότι μπορείτε άνετα να ελέγξετε τον Sonic με το όχι ιδιαίτερα επιτυχημένο control pad της Sega - το οποίο θα περίμενε κανείς να παρουσιάζει πρόβλημα τέτοιες... ταχύτητες - και να φτάσουμε στον πολύ καλά υπολογισμένο βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού. Όσο ασχολείστε περισσότερο με το παιχνίδι θα ανακαλύπτετε και καινούριες τεχνικές, μυστικές διαδρομές που οδηγούν σε κρυμμένα bonuses ή σας βοηθούν να αποφεύγετε κακοτοπιές. Σιγά σιγά επίσης θα μάθετε να ελέγχετε απόλυτα τον Sonic, κάτι που δεν είναι εύκολο στις μεγάλες ταχύτητες και ειδικά στα πρώτα



Η τελική πίστα - The Final Zone. Πρόσεξε, Sonic, ο Dr Robotnic είναι πίσω σου!

παιχνίδια. Το σύστημα με τα δαχτυλίδια να λειτουργούν προστατευτικά δουλεύει επίσης πολύ καλά και, αν εξασκηθείτε, θα μπορείτε να βγαίνετε ζωντανός από πολλά εχθρικά χτυπήματα, ακόμα και αν έχετε ένα μόνο δαχτυλίδι διαθέσιμο. Το παιχνίδι διαθέτει επίσης πολλά παζλ, τα οποία συνήθως είναι εύκολο να λυθούν, αλλά κανείς δεν εγγυάται ότι αυτό θα συνεχίζεται και στις "μεγάλες" πίστες, όπου τα πράγματα είναι συνήθως πιο δύσκολα. Πάντως είναι γεγονός ότι σε κάθε παιχνίδι θα καταφέρνετε να φτάνετε ένα βήμα πιο κοντά στον τελικό στόχο σας - αλλά μην ξεχνάτε ότι αυτός απέχει πολλά βήματα...

Επειτα από όλα αυτά, θα μπορούσε να σκεφτεί κανείς ότι ο ήχος περνάει σε δεύτερη μοίρα. Και πράγματι δεν θα είχαμε κανένα πρόβλημα, ακόμη και αν το παιχνίδι ήταν εντελώς "μουγκό". Οι δημιουργοί όμως του παιχνιδιού αποδείχτηκαν τελειοθήρες και στον τομέα αυτό, προικίζοντάς το με πολύ ζωντανά και επιτυχημένα ηχητικά εφέ αλλά και αρκετά μουσικά θέματα που όλα ακούγονται πολύ ευχάριστα - εκτός από αυτό που συνοδεύει την απώλεια ζωής και, κυρίως, αυτό του "Game Over". Μετά από όλα αυτά θα πρέπει να είναι κατανοητό το γιατί η εμφάνιση του Sonic στα γραφεία μας προκάλεσε τις αντιδράσεις που περιγράψαμε στην αρχή. Το παιχνίδι αυτό καταφέρνει να εντυπωσιάσει τους πάντες με την πρώτη ματιά, ενώ το υπέροχο gameplay του θα σας κρατήσει καθηλωμένους για πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη. Αν έχετε Sega, τότε θα είστε τρελός, αν δεν αποκτήσετε το "Sonic the Hedgehog". Αν πάλι δεν έχετε, αξίζει να αγοράσετε μία, μόνο και μόνο για το παιχνίδι αυτό. Πρόκειται για την απάντηση στις προσευχές πολλών gamers...



SOFTWARE REVIEW

NEBULUS 2

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	21st CENTURY ENTERTAINMENT

AMIGA, ST





Ιπτάμενες καρδιές. Χρησιμεύουν για την κυκλοφορία του αίματος, αλλά στη συγκεκριμένη περίπτωση για να σταματήσουν τη δική σας... κυκλοφορία επάνω στις πλατφόρμες.

Είναι αλήθεια ότι, όσο κι αν επιμένουν οι εταιρίες software στην κυκλοφορία συνεχειών παλαιότερων επιτυχιών, πολύ λίγες διατηρούν την αίγλη και την ποιότητα των προκατόχων τους. Το ότι το Operation Thunderbolt, το R-Type II και το Speedball II δόξασαν το όνομά τους, δεν σημαίνει ότι ισχύει το ίδιο για όλα τα games τύπου "Νούμερο 2".

Παρ' όλ' αυτά, στην περίπτωση του Nebulus 2 έχουμε μια αλλαγή: ο δημιουργός του δεν είναι ο ίδιος που έγραψε το Nebulus 1. Έτσι, σε αυτό το game υπάρχει τουλάχιστον "νέο αίμα". Να σας ξαναθυμίσουμε την υπόθεση: Ο συμπαθής καταπράσινος Pongo βρίσκεται αιχμάλωτος στα χέρια ενός περίεργου τύπου, με το παρατσούκλι "Ο θείος" (The Uncle). Ο μισητός χοντρομπαλάς έχει τον απόλυτο έλεγχο του Πύργου της Ζωής (λέγεται έτσι γιατί παρέχει οξυγόνο στους πλανήτες που στηρίζει), τον οποίο και προστατεύει από τους επίδοξους ελευθερωτές. Όμως, δεν λογάριασε τον Pongo, που του αρέσει να χώνει τη - μεγάλη ομολογουμένως - μύτη του σε τέτοιες ιστορίες. Έτσι ξεκινά να φτάσει μέχρι την κορυφή. Αν τα καταφέρει, ο πύργος θα καταστραφεί και ο θείος θα σταματήσει τις παράνομες μπίζνες. Βέβαια, τίποτε δεν είναι εύκολο. Πλάσματα-φρουροί περιπολούν τις πλατφόρμες-σκάλες, ενώ ξαφνικές δυσκολίες παρουσιάζονται κάθε στιγμή. Εναντίον όλων αυτών ο Pongo έχει να αντιτάξει το μυαλό του, έξι ειδικές βοηθητικές λειτουργίες και τα bonus stages (τρία αντί για ένα του πρώτου Nebulus). Οι έξι βοηθητικές λειτουργίες είναι αρκετά χρήσιμες και το δικαίωμα χρήσης τους αποκτάται με τη συλλογή αντικειμένων. Μια από αυτές, για παράδειγμα, επιτρέπει στον Pongo να πετάξει δεμένος σε μια ρουκέτα, βγάζοντας νοκ-άουτ τους εχθρούς που συναντά στο δρόμο του. Μια άλλη προσφέρει στον Pongo μπότες με ελατήρια, ενώ μια τρίτη τον εφοδιάζει με μαγνήτη που του επιτρέπει να αιωρείται σε μαγνητικές πλατφόρμες κ.λπ. κ.λπ. Όσο για τα bonus stages, είναι στην πραγματικότητα υπο-παιχνίδια, τα οποία σας δίνουν τη δυνατότητα να πάρετε έξτρα χρόνο για τον επόμενο πύργο.

Ομολογουμένως, το Nebulus 2 είναι εντυπωσιακότερο και "πλουσιότερο" από τον πρόγονό



Για να διαπιστώσετε σε τι χρησιμεύει ο μοχλός στο επάνω μέρος της οθόνης, δεν έχετε παρά να αποφύγετε τις παγίδες και να εξουδετερώσετε την πράσινη λάσπη. Παιχνιδάκια εν ολίγοις.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το Nebulus 2 δεν παύει να είναι ένα Nebulus. Και το Nebulus ήταν (και είναι) μια πολύ καλή στιγμή των arcade games. Σε μια εποχή που τα adventures και τα role playing δίνουν και παίρνουν, καιρός για κάτι όμορφο, χρωματιστό, διασκεδαστικό και ανεγκέφαλο. Pongo, είμαστε μαζί σου!

Κ. Βασιλάκης

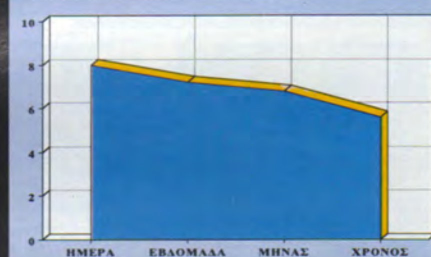
του, όσον αφορά τα γραφικά και τα ηχητικά εφέ. Όμως, αυτό δεν σημαίνει ότι είναι σε όλα καλύτερο. Η δυσκολία έχει ανεβεί επίσης κατακόρυφα σε ορισμένα σημεία. Συγχρόνως το παιχνίδι δεν εκμεταλλεύεται 100% το hardware των υπολογιστών. Έτσι, στην Amiga το loading κάθε πίστας γίνεται μετά από λίγο εκνευριστικό, ειδικά σε όσους έχουν 1 MB μνήμης. Πλήθος από καινούριες επιλογές μπερδεύουν στην αρχή, αντί να χρησιμέψουν. Ωστόσο, δεν θα πρέπει να μην επισημάνουμε τα ενδιαφέροντα παζλ που περιέχει, καθώς επίσης και την πολύ όμορφη arcade ατμόσφαιρα (η οποία βέβαια έχει τις ρίζες της στο πρώτο Nebulus). Συμπερασματικά σας λέμε ότι το παιχνίδι αξίζει, αν και με τέτοια προϊστορία η κριτική μας έπρεπε να είναι αυστηρή. Όσοι το έχετε βάλει στο μάτι, δεν θα πρέπει να έχετε επιφυλάξεις. Όμως μαζί του ψάξτε και για το πρώτο Nebulus.

• του Γ. Κυπαρίσση



Μια μάλλον βαριεστημένη ιπτάμενη σαύρα πετάει προς το μέρος σας. Προσπαθήστε να φανείτε ψύχραιμοι και να την αποφύγετε.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν θα σς απογοητεύσει...



Μόλις τελειώσατε την πρώτη αποστολή σας και δραπετεύετε από τον πύργο που καταρρέει, με το ιδιωτικό σας ελικοπτεράκι. Αλλά οι προγραμματιστές δεν έχουν πει ακόμη την τελευταία τους λέξη.

Αναβαθμισμένα και ποιοτικά. Έχει γίνει πολύ καλή και προσεκτική δουλειά. Άλλωστε, το "λίφτινγκ" ήταν απαραίτητο για να "ξανανιώσει" το game.

ΓΡΑΦΙΚΑ 92%

Πολύ καλά και έξυπνα ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 90%

Εδώ το παιχνίδι μας τα χαλά λίγο. Κυριαρχεί η υπερβολή σε όλα. Τα bonus stages εμφανίζονται πιο συχνά απ' ό,τι χρειάζεται. Το παιχνίδι έχει δυσκολέψει πολύ σε ορισμένες περιπτώσεις.

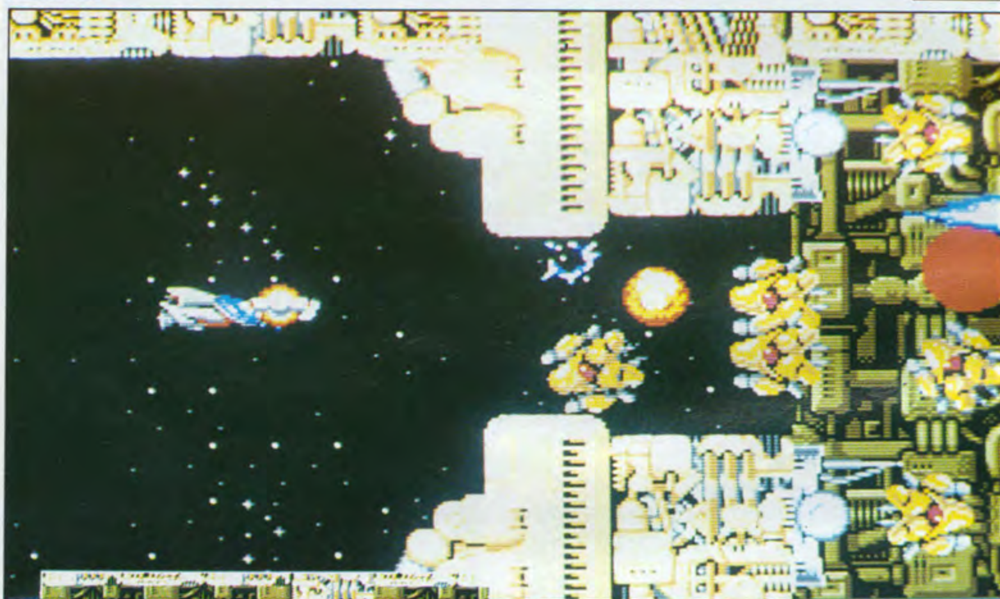
GAMEPLAY 80%

"Φανταιζί" συνέχεια, αλλά λιγότερη ουσία.

ΓΕΝΙΚΑ 85%

R-TYPE II

AMIGA, ST





Πριν από δύο περίπου χρόνια η Activision μας είχε χαρίσει το Conversion του R-Type που είχε κάνει αίσθηση, μια και ήταν το καλύτερο ίσως Shoot 'em up που είχε κυκλοφορήσει μέχρι τη στιγμή εκείνη. Αφού λοιπόν το R-Type έγινε επιτυχία, ήταν αναπόφευκτο γεγονός η κυκλοφορία του διαδόχου του που μάλλον καθυστέρησε υπερβολικά.

Το "R-Type II" είναι Conversion από το ομώνυμο Coin-op της Irem που είχε κυκλοφορήσει στα τέλη του 1990. Σε κάθε πίστα θα πρέπει να αντιμετωπίσετε ένα μεγάλο πλήθος κακών, να αποφεύγετε διάφορες κακοτοπιές που περιμένουν να μετατρέψουν το διαστημόπλοιό σας σε διαστημικά σκουπίδια και να εξολοθρεύετε το κλασικό μεγάλο κακό που σας περιμένει υπομονετικά, αλλά με άγριες διαθέσεις, στο τέλος της πίστας.

Κανένα Shoot 'em up στις μέρες μας δεν θα ήταν πλήρες χωρίς ένα σύνολο από bonuses ή power-ups, με τα οποία μπορείτε να εξοπλίσετε το σκάφος σας. Χτυπώντας ένα διαστημόπλοιο που εμφανίζεται σε καθορισμένα σημεία της κάθε πίστας θα πάρετε είτε odd-ons που προστίθενται στο σκάφος σας και σας προσφέρουν προστασία από τα εχθρικά πυρά αλλά και τα "ελαφρά" εχθρικά διαστημόπλοια, είτε ισχυρά όπλα που σας βοηθάνε να αντιμετωπίζετε πιο αποτελεσματικά τους εχθρούς με το να σας δίνουν μεγαλύτερη δύναμη πυρός ή με το να καλύπτουν μεγαλύτερο τμήμα της πίστας, διαλύοντας και τους καλύτερα κρυμμένους εχθρούς σας.

Όσοι ξέρετε το παλιό "R-Type" και διαβάσατε την πιο πάνω περιγραφή θα αναρωτηθείτε δικαιολογημένα "τι έχει αλλάξει στο R -Type II". Η απάντηση είναι ότι έχουν αλλάξει τα γραφικά και τα ηχητικά εφέ, ενώ το gameplay παραμένει το ίδιο. Δυστυχώς, έχει διατηρηθεί και το εξαιρετικά εκνευριστικό χαρακτηριστικό να έχει διαιρεθεί η πίστα σε ζώνες και, όταν χάσετε σε κάποιο σημείο, να είστε υποχρεωμένοι να συνεχίσετε το παιχνίδι από την αρχή της τρέχουσας ζώνης και όχι από το σημείο όπου χάσατε. Επίσης, το "R-Type II" υποφέρει από το γνωστό σύνδρομο πολλών Shoot 'em ups, ότι δηλαδή μερικά σημεία είναι δυνατόν να τα περάσετε, μόνο αν το σκάφος σας είναι πολύ καλά εξοπλισμένο. Άμεση συνέπεια του χαρακτηριστικού αυτού είναι ότι, αν χάσετε σε κάποιο τέτοιο σημείο - πράγμα που συνεπάγεται απώλεια όλου του εξοπλισμού σας - έχετε μια πολύ καλή πιθανότητα να χάσετε όλες τις ζωές σας.

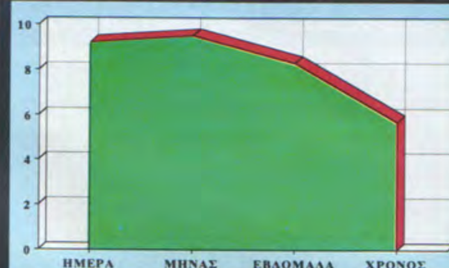
Το gameplay παραμένει λοιπόν στα γνωστά πλαίσια του "R-Type", διατηρώντας όλα τα θετικά και αρνητικά στοιχεία του. Ο ήχος αποτελείται από αρκετά θέματα και διαστημικούς ήχους, ενώ τα γραφικά είναι απόλυτα όμοια με αυτά του Coin-op, το animation των Sprites πολύ καλό και το Scrolling ομαλότατο.

Σε γενικές γραμμές το "R-Type II" είναι ένα πολύ καλό Shoot 'em up, που όμως είναι υπερβολικά όμοιο με τον προκάτοχό του. Αλλά γι' αυτό φταίει μάλλον η Irem, παρά η Activision...

• του Κ. Βασιλάκη

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ACTIVISION

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η "κλασική" αντοχή ενός πολύ καλού Shoot 'em up.

Καθαρά, με πολλή λεπτομέρεια και διαστημικό ύφος.
ΓΡΑΦΙΚΑ 93%

Όμορφα θέματα, επιτυχημένα εφέ, γενικά πολύ καλή ηχητική επένδυση.
ΗΧΟΣ 88%

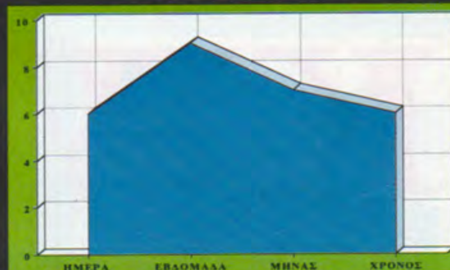
Ό,τι μπορεί να ζητήσει ένας οπαδός των Shoot 'em ups.
GAMEPLAY 94%

Εξαιρετικός σε όλους τους τομείς - θα έπρεπε όμως να είχε κρατήσει μεγαλύτερες αποστάσεις από τον προκάτοχό του.
ΓΕΝΙΚΑ 92%

THE SIMPSONS

AMIGA, PC, ST





Ένα απ' αυτά τα σπάνια παιχνίδια που μπορούν να παίζονται για πάρα πολύ καιρό, χωρίς να χάσουν από την αξία τους.

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM ARCADE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN

Η OCEAN έχει ετοιμάσει για σας το ρόλο του Bart Simpson (γνωστού στη χώρα μας περισσότερο από την επιτυχία του μουσικού κομματιού Do The Bartman), ο οποίος έχει κάνει μια πολύ επιτυχημένη καριέρα στην Αμερική ως ήρωας cartoon. Στηριγμένο στη φιλοσοφία των cartoons, το παιχνίδι έχει θαυμάσια χρώματα πάνω σε γραφικά αρκετά καλοσχεδιασμένα, για να διατηρούν μια πολύ καλή ατμόσφαιρα, και ταυτόχρονα αρκετά απλά, ώστε να μη γίνονται κουραστικά.

Τα sprites δεν είναι και πολύ μεγάλα, αλλά αυτό δεν ενοχλεί, γιατί οι σχεδιαστές έχουν διατηρήσει άριστες αναλογίες με τα background graphics. Η φυσιογνωμία του Bart χαρίζει πολλά στο παιχνίδι - και, πάνω απ' όλα, άφθονο χιούμορ! Θα τον δείτε να τρέχει γύρω γύρω με ένα σπρέι στο χέρι, βάφοντας ό,τι μοβ αντικείμενο βρει, να πετάει μακριά τα καπέλα των ανυποψίαστων περαστικών, να κάνει skate, μέχρι και να κάνει ισορροπία πάνω στο σκοινί της μπουγάδας... Η κίνησή του Bart είναι επιταχυνόμενη - όσο κρατάτε το μοχλό σε μια κατεύθυνση, τόσο πιο γρήγορα κινείται. Κάτι που μας ξένισε λίγο είναι ότι όλες οι επιλογές γίνονται μέσω του joystick, κάνοντας το χειρισμό αρκετά περίπλοκο. Θα περίμενε κανείς από ένα τέτοιο παιχνίδι να είναι ιδιαίτερα παιδικό, αλλά όχι! Οι κατασκευαστές είχαν κέφια όταν έφτιαχναν το The Simpsons και, τελικά, το αποτέλεσμα είναι ένα αρκετά σύνθετο παιχνίδι με πολλούς γρίφους (δε θα είναι λίγοι αυτοί που θα χτυπήσουν το κεφάλι τους με μερικούς από αυτούς!), και στ' αλήθεια μπορεί να κρατήσει κάποιον "κολλημένο" στο κομπιούτερ για πολλές ώρες, θυμίζοντας τα αποτελέσματα των τελευταίων adventures της Sierra πάνω στον Αντρέα!...Όπως κάθε αξιοπρεπές παιχνίδι, έτσι και αυτό έχει μια ενδιαφέρουσα (αν και όχι και τόσο λογική) υπόθεση: η γη δέχεται την επίθεση εξωγήινων, οι οποίοι κατεβαίνουν μεταμφιεσμένοι για να μαζέψουν καύσιμα για τη μηχανή που θα τους βοηθήσει να κατακτήσουν τον κόσμο. Για κακή τους τύχη όμως, διάλεξαν να το κάνουν αυτό στην πόλη του Bart, του οποίου δεν άρεσε καθόλου η ιδέα των εξωγήινων και αποφάσισε να τους εμποδίσει. Ακούγεται συνηθισμένο, αλλά δεν είναι... γιατί, για παράδειγμα, στο πρώτο level οι εξωγήινοι μαζεύουν όλα τα μοβ αντικείμενα, τα οποία είναι κατά την κρίση τους άριστο καύσιμο για τη μηχανή τους, και ο Bart για να τους εμποδίσει πρέπει να βάψει ή να κρύψει όλα τα μοβ αντικείμενα στην πόλη! Όσο ανεβαίνουν τα levels, τόσο χαζεύουν οι εξωγήινοι (φαίνεται ότι ο αέρας της γης δεν τους κάνει και τόσο καλό), και έτσι στο δεύτερο level μαζεύουν καπέλα (!) και εσείς είστε υποχρεωμένοι να οδηγήσετε τον Bart σε ένα ξέφρενο κυνήγι καπέλων - άσχετα αν την ώρα που θα τα δείτε χρησιμοποιούνται ή όχι. Το The Simpsons είναι ένα παιχνίδι προορισμένο για να γίνει επιτυχία. Διαθέτει όλα τα απαραίτητα προσόντα και μερικά παραπάνω από τα απαραίτητα, ενώ ταυτόχρονα από τεχνικής πλευράς είναι αρτιότατο. Το gameplay είναι γενικά ομαλό και το χιούμορ φρέσκο και άφθονο. Αν και μερικοί μπορεί να το βρουν πολύπλοκο, όσοι αρέσκονται στη λύση γρίφων θα βρουν μερικούς από τους καλύτερους σε αυτό το παιχνίδι. Μια από τις καλύτερες πρόσφατες κυκλοφορίες.

• Απόλλωνας Κουτλίδης

Απλά και όμορφα γραφικά - χαριτωμένα θα μπορούσαμε να τα χαρακτηρίσουμε - και ομαλότατο scrolling συνθέτουν ένα ιδανικό περιβάλλον για το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ 76%

Μια καλή μουσική επένδυση και επαρκή ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 62%

Πολύ καλό, αν και το joystick πρέπει να κάνει τα πάντα, κάνοντας το χειρισμό πολύπλοκο.

GAMEPLAY 77%

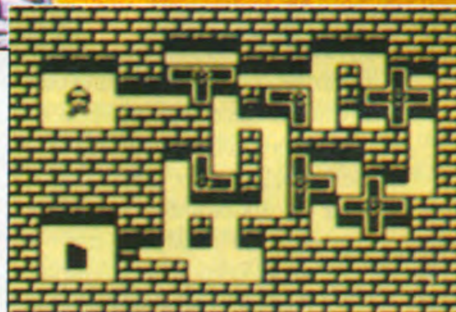
Πάρα πολύ καλό παιχνίδι, με όμορφα χαρακτηριστικά και έξυπνη υπόθεση.

ΓΕΝΙΚΑ 79%

KWIRK

NINTENDO GAMEBOY





Οι ήρωες των computer games έχουν πάρει πάρα πολλές μορφές μέχρι σήμερα. Ντομάτα όμως, δεν είχαμε ξαναδεί. Είχαμε;

Ο Kwirk είναι μια συμπαθητική ντοματούλα που έχει μπλέξει σε μια πολύ άσχημη κατάσταση. Συγκεκριμένα, κάποιος έχει απαγάγει την αγαπημένη του Tammy και, όπως είναι φυσικό, εκείνος πρέπει να τη σώσει. Ετσι μπλέκεται - και μπλέκει και εσάς μαζί του - στους λαβύρινθους του παιχνιδιού. Το Kwirk είναι ένα αρκετά ευφυές mind game, που το μόνο που σας ζητάει είναι να οδηγήσετε τον ήρωα - και τους φίλους του ενίοτε - στην άλλη άκρη της πίστας, όπου βρίσκεται και η έξοδος. Ακούγεται απλό, αλλά δεν είναι. Για να φτάσετε εκεί, θα πρέπει να ανοίξετε δρόμο μέσα από ένα συνονθύλευμα εμποδίων. Βέβαια μη φανταστείτε ότι θα έχετε να κάνετε με τίποτα εχθρούς κ.λπ. Τα εμπόδιά σας είναι καθαρά γεωμετρικής φύσης και χωρίζονται σε δύο κατηγορίες:

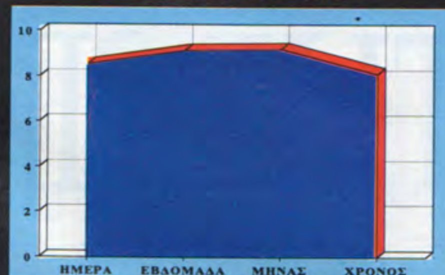
Εκείνα που κινούνται κι εκείνα που δεν κινούνται. Τα πρώτα είναι κάποιοι τοίχοι από τούβλα και τα δεύτερα είναι κάποια γεωμετρικά σχήματα (Γ,+ και Ι) που μπορούν να στραφούν ως προς τον ένα τους άξονα. Ελέγχετε λοιπόν τον μικρούλι Kwirk και πρέπει να στρέψετε ή να σπρώξετε τα εμπόδια, έτσι, ώστε να ανοίξετε ένα μονοπάτι προς την έξοδο, πράγμα που σε πολλές περιπτώσεις αποτελεί εξαιρετική σπαζοκεφαλιά. Δυσκολία προστίθεται και το γεγονός του ότι σε μερικές πίστες έχετε να οδηγήσετε στην έξοδο δύο sprites και όχι μόνο ένα, πράγμα που σημαίνει ότι θα πρέπει να αφήσετε πίσω σας ανοιχτό δρόμο. Αν και στη βάση του το παιχνίδι είναι απλό, στην ουσία μπορεί να πάρει τρεις διαφορετικές μορφές. Σε μία απ' αυτές μπορείτε να συνδέσετε δύο Gameboy και να συναγωνίζεστε ποιος θα βγει γρηγορότερα από την πίστα.

Τα controls είναι πολύ απλά και ο χειρισμός του παιχνιδιού πανεύκολος. Το ίδιο συμβαίνει και με τα γραφικά. Εξαιρετικά απλά, κινούνται πολύ γρήγορα. Ο ήχος είναι και αυτός απλός - αλλά δεν είναι αυτά που μετράνε στο Kwirk. Πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι - απ' τα εθιστικότερα που κυκλοφορούν για το Gameboy.

● Α. Λεκόπουλο

ΕΙΔΟΣ	MIND GAME
ΜΟΡΦΗ	CARTRIDGE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	NINTENDO-ACCLAIM

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα σας κρατήσει κοντά του πολύ καιρό. Μέχρι να το τελειώσετε, θα παίζετε συνέχεια.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Την πρώτη φορά που είδα το Kwirk δεν έκλεισα το Gameboy μέχρι να με πονέσουν τα μάτια μου. Είναι ένα σχεδόν άριστο παιχνίδι, αν και θα προτιμούσα να είχε και όριο χρόνου στην κάθε πίστα. Ή μήπως αυτό θα το έκανε πολύ δύσκολο; Τέλος πάντων, όπως και να έχει το πράγμα το Kwirk είναι φανταστικό

Γ. Κυπαρίσσης.



Αρκετά καλοσχεδιασμένα - πάντα μέσα στα πλαίσια των γραφικών του Gameboy.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%



Συμπαθητικό μουσικό θέμα, πλαισιωμένο από ταιριαστά εφέ.

ΗΧΟΣ 78%



Απλά πραγματάκια. Δύο λεπτά αφότου έχετε ανάψει το Gameboy, έχετε καταλάβει τι ακριβώς πρέπει να κάνετε.

GAMEPLAY 90%



Ενα όμορφο και χαριτωμένο mind game.

ΓΕΝΙΚΑ 78%

SHADOW DANCER

SEGA MEGADRIVE



Η συνέχεια του πολύ επιτυχημένου SHINOBI, από τα coin-ops στο SEGA MEGA DRIVE. Χάρη στα... πλούσια ελέη του μηχανήματος, πρόκειται για ένα πολύ καλό conversion, με πλούσια γραφικά, ΚΑ-ΤΑ-ΠΛΗ-ΚΤΙ-ΚΟ ήχο, γρήγορο και ομαλότατο scrolling και πολύ καλή ταχύτητα. Μ' αυτό το MEGA DRIVE θα γίνουμε καρδιακοί...



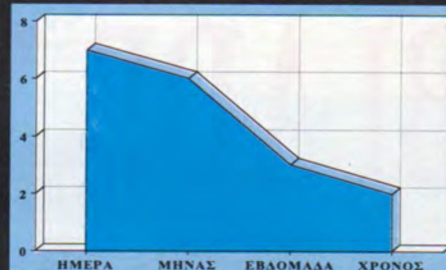
Υπόθεση: Ο Shinobi Joe Musashi, αφού εξάρθρωσε το εγκληματικό συνδικάτο Neo Zeed, έκανε δώρο στον εαυτό του μερικά χρόνια ξεκούραση. Όσο όμως αυτός ξεκουραζόταν, η Union Lizard, ένας οργανισμός με σκοπό την κατάκτηση του κόσμου, δολοφόνησε το φίλο τού Musashi, τον Kato. Διψασμένος για εκδίκηση, ο Musashi εξορμά στους δρόμους της Νέας Υόρκης, μοιράζοντας Shuriken στους δολοφόνους του φίλου του. Στο κυνήγι για εκδίκηση τον συνοδεύει ο εκπαιδευμένος του σκύλος, ο οποίος, όπως θα διαπιστώσετε, είναι κάτι παραπάνω από ένα διακοσμητικό στοιχείο στο παιχνίδι. Ξεκινάτε από το κέντρο της πόλης, με σκοπό (όπως και στο πρώτο Shinobi) να σώσετε τους κατοίκους που έχουν πέσει θύματα των σκοπών της οργάνωσης. Όταν όλοι έχουν σωθεί, μπορείτε να περάσετε στο επόμενο level, με πιο "ζόρικους" αντιπάλους, γενικά. Μια βασική διαφορά είναι ο σκύλος που συνοδεύει τον Musashi, τον οποίο μπορείτε να ενεργοποιήσετε κρατώντας πατημένο το fire και αφήνοντάς το έπειτα από λίγο. Ο σκύλος θα επιτεθεί σε όποιον αντίπαλο βρίσκεται μπροστά του και, εφόσον δεν είναι πολύ "σκληρός", θα τον ακινητοποιήσει επιτρέποντάς σας να τον αποτελειώσετε. Τα γραφικά είναι πολύ καλά - αν και έχουμε δει και καλύτερα στο MEGA DRIVE. Ωστόσο, το scrolling δεν παρουσιάζει κανένα πρόβλημα και η κίνηση είναι πολύ καλή και γρήγορη. Ο ήχος του παιχνιδιού κόβει την ανάσα... τα εφέ είναι πολύ ρεαλιστικά, ενώ η μουσική επένδυση θα μπορούσε να σταθεί και από μόνη της σαν κομμάτι - εκτός του ότι κάθε level έχει και τη δική του μουσική. Θα ακούσετε πολύ καλά ηλεκτρονικά κομμάτια, και rap με sampled φωνές (wow, ha! κ.λπ.). Η μάχη έχει πολλά χαρακτηριστικά και είναι πολύ πιο σύνθετη απ' αυτή του παλιού Shinobi, περισσότερο λόγω της ύπαρξης του σκύλου, αλλά και χάρη στους νέους αντιπάλους που έχουν χρησιμοποιηθεί. Γενικά το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο και τα τρία continue που δίνει είναι μάλλον λίγα. Τα δε χρώματα του παιχνιδιού είναι πολύ μουντά και έπειτα από κάποιο σημείο γίνονται ιδιαίτερα κουραστικά.

Το Shinobi είναι "ένα ακόμη beat 'em up", αλλά στο χώρο του MEGA DRIVE - που δεν έχει προλάβει ακόμη να κορεστεί - είναι ιδιαίτερα ευπρόσδεκτο, μια που είναι και από τα καλύτερα της κατηγορίας. Πιστεύουμε ότι θα πάρει μια καλή θέση στον κατάλογο των παιχνιδιών του MEGA DRIVE.

• Του Απόλλωνα Κουτλίδη

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΜΟΡΦΗ	SEGA MEGA DRIVE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SEGA

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Τα beat 'em ups δεν ήταν ποτέ ανθεκτικά...

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ανελέητο gameplay, γρήγορη δράση, σκληρές μάχες, καταπληκτική μουσική, άψογο animation και ένας ήδη επιτυχημένος τίτλος. Τι άλλο μπορεί να ζητήσει κανείς από ένα beat 'em up;

Γιώργος Κυπαρίσσης

Μεγάλα sprites, καλή κίνηση, αλλά μουντά και μονότονα χρώματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 55%

Χωρίς συζήτηση καταπληκτικά!

ΗΧΟΣ 89%

Αρκετά καλός, αλλά επαναλαμβανόμενος.

GAMEPLAY 62%

Πολύ καλό beat 'em up.

ΓΕΝΙΚΑ 68%

BLADE WARRIOR

AMIGA, ST





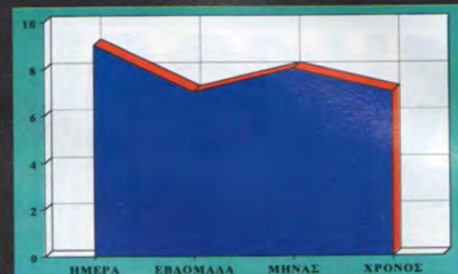
Λοιπόν, αυτό το παιχνίδι - αν μη τι άλλο - είναι διαφορετικό από οτιδήποτε έχω δει μέχρι τώρα. Τα γραφικά τελείως ανορθόδοξα, το gameplay ίσως όχι πρωτότυπο αλλά σίγουρα παράξενο, το μέγεθος των sprites απίστευτο... Από την πρώτη στιγμή με ενθουσίασε, κυρίως χάρη στα γραφικά του, τα οποία δεν είναι τα γνωστά πολύχρωμα τρισδιάστατα σχήματα που είχα συνηθίσει να βλέπω στην AMIGA, αλλά απλώς σκιές, μαύρες φιγούρες στο μουντό φόντο του νυχτερινού ουρανού που δείχνει να 'χει ξεχάσει ακόμα και την ύπαρξη της αυγής. Η ατμόσφαιρα του Blade Warrior είναι σχεδόν ανατριχιαστική... Η υπόθεση θυμίζει κάτι από Tolkien, ανακατεύοντας τα beat 'em up χαρακτηριστικά του παιχνιδιού με γνήσια adventure στοιχεία. Ο διαβολικός Murk έχει υποδουλώσει τον κόσμο, και έχει σκορπίσει παντού σατανικά πλάσματα που έχει δημιουργήσει η μαγεία του. Εσείς θα πρέπει να μαζέψετε τα εφτά τμήματα μιας πλακέτας που βρίσκονται στην κατοχή εφτά μάγων που ζουν σε εφτά πύργους. Για να φτάσετε στο στόχο σας - τα κομμάτια της ταμπλέτας - θα πρέπει να λύσετε γρίφους, να βρείτε χαμένους παπύρους, να κατασκευάστε ξόρκια και να τα χρησιμοποιήσετε, να παζαρέψετε με τους μάγους και να ταξιδέψετε πάνω σε φτερωτούς δράκους. Τα ατμοσφαιρικά και λεπτομερέστατα γραφικά, μαζί με το πολύ καλό animation του, δίνουν έναν εξαιρετικό "αέρα", που δεν μοιάζει με κανενός από τα παιχνίδια που έχω παίξει, και - αν και δίστασα αρκετά - τελικά αποφάσισα ότι μου αρέσει.

ΕΙΔΟΣ	ARCADE / ADVENTURE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	IMAGE WORKS

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Επιβλητικότατη ατμόσφαιρα, αλλά για όσους παίζουν αποκλειστικά adventures θα φανούν εκνευριστικές οι μάχες και για τους οπαδούς των beat 'em ups το adventure τμήμα θα παρουσιαστεί δύσκολο.

Γ. Κυπαρίσσης



Ασυναγώνιστα συναρπαστικό, σαν ένα καλό βιβλίο, εκτός κι αν δεν σας αρέσουν και τόσο τα adventures.

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι αποκλειστικά η συμπλήρωση της υπόθεσης, εφόσον δεν υπάρχει σκορ, και το να τελειώσεις αυτό το παιχνίδι είναι οπωσδήποτε μια πολύ δύσκολη υπόθεση... μπορεί να δημιουργήσει καταπληκτικούς πονοκεφάλους! Παράλληλα, υπάρχουν και μερικά ψιλο-bugs: το scrolling γίνεται ξαφνικά αργό - χωρίς κανέναν εμφανή λόγο - και κάποιες φορές μπορεί τα spells σας να μείνουν στην οθόνη, αφού τα χρησιμοποιήσετε. Παρ' όλ' αυτά, δεν δημιουργείται κανένα σοβαρό πρόβλημα στο παιχνίδι.

Το Blade Warrior μου θύμισε τις εποχές που διάβαζα παθιασμένα το Lord of the Rings και ξενυχτούσα μη μπορώντας να αφήσω τα συναρπαστικά βιβλία από τα χέρια μου. Με τον ίδιο περίπου τρόπο με κέρδισε και αυτό το παράξενο παιχνίδι, που με πήγε και λίγο παραπέρα, κάνοντάς με να αισθανθώ σαν να παίρνω πραγματικά ένα ρόλο στην περιπέτεια. "In the land of Mordor, where the shadows lie..."

• του Απόλλωνα Κουτλίδη

Καταπληκτική λεπτομέρεια, άριστο animation, αλλά απουσία χρώματος.	ΓΡΑΦΙΚΑ	78%
Τα παράξενα εφέ συμβαδίζουν πολύ καλά με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.	ΗΧΟΣ	70%
Ένας προκλητικότατος συνδυασμός beat 'em up και adventure..	GAMEPLAY	87%
Πραγματικά διαφορετικό, και πολύ καλό!	ΓΕΝΙΚΑ	80%

Δεν αξίζει το χαμόγελο 300 παιδιών 5΄ από τον πολύτιμο χρόνο σας;











Κάθε χρόνο όλο και περισσότερα παιδιά πεθαίνουν ή μένουν ανάπηρα από αιτίες που σήμερα μπορούν να προληφθούν.

Η UNICEF έχει αφιερώσει τη δράση της σ' έναν και μοναδικό σκοπό: να σταματήσει αυτή η μάστιγα που πλήττει τα παιδιά του αναπτυσσόμενου κόσμου!

Με την αγορά 50 μόνο καρτών προσφέρετε τη δυνατότητα να εμβολιαστούν 300 παιδιά που κινδυνεύουν από θανατηφόρες ασθένειες. Αφιερώστε λίγα μόνο λεπτά από τον πολύτιμο χρόνο σας, προκειμένου να επιλέξετε και να παραγγείλετε τις ευχετήριες κάρτες και τα δώρα σας από τη νέα συλλογή της UNICEF. Ο χρόνος σας θα μετατραπεί αμέσως σε πράξη ελπίδας για τα παιδιά που υποφέρουν!

Για περισσότερες πληροφορίες συμπληρώστε και στείλτε μας το κουπόνι που ακολουθεί. Πολύ σύντομα θα έχετε στα χέρια σας διαφημιστικό φυλλάδιο.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... **Τ.Κ.** ....

ΠΟΛΗ: ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

unicef

Ξενίας 1, 115 27 Αθήνα, Τηλ. 7780017 - 7778268

Κάρτες UNICEF Σώζουν ζωές!

TOP



OP GAMES και γι' αυτό το μήνα, και τα charts φτιάχτηκαν με στοιχεία από το EASYTECH στη Λ. Αλεξάνδρας, το ALFA COMPUTERS στο Αιγάλεω, το MB COMPUTERS της Λ. Βουλιαγμένης και το τμήμα υπολογιστών του MINION.

Προτού προλάβει καλά καλά να μπει ο χειμώνας, η αγορά έχει ήδη αρχίσει να ετοιμάζεται για τα Χριστούγεννα, τα οποία, αντίθετα με τις προβλέψεις της μετεωρολογικής υπηρεσίας, προβλέπονται "θερμά", τουλάχιστον για την αγορά των υπολογιστών – καθώς η είσοδος των κονσολών στο χώρο έχει προκαλέσει ήδη μια έντονη κινητικότητα και ο ανταγωνισμός φουντώνει, ενώ οι προσφορές δίνουν και παίρνουν διαρκώς. Φυσικά, αυτό είναι πάντα στο τέλος προς όφελος του καταναλωτή – μπορείτε να χαίρεστε, λοιπόν!

Όσο για τα charts αυτού του μήνα, θα παρατηρήσετε και εσείς την είσοδο του περίφημου Ninja turtles που έχει ήδη διαγράψει μια εντυπωσιακή τροχιά στα αγγλικά και αμερικανικά charts και τώρα φαίνεται πως η μανία έφθασε και στην Ελλάδα! Εξάλλου, το γηραιό Kick Off 2 επιμένει, απόδειξη το γεγονός ότι τα καταστήματα δεν προλαβαίνουν να πουλάνε και, ενώ υπάρχει ζήτηση, δεν υπάρχουν αρκετά κομμάτια για να την καλύψουν!

Καλό χειμώνα, λοιπόν, και καλά scores!

Από το EASYTECH, ο κ. Κ. Διαούρης μας είπε τα εξής:

"Το κοινό άνω των 18 ετών προσανατολίζεται σχεδόν αποκλειστικά στα PC's και το 70 με 80 τοις εκατό αγοράζει κυρίως flight simulators και adventures. Με τα adventures της Sierra έχουν ανεβεί πολύ οι πωλήσεις, επειδή πολύς κόσμος που δεν έπαιρνε στα σοβαρά τα shoot' em up έχει αρχίσει πια να παίζει παιχνίδια. Και πιθανότατα οι πωλήσεις θα αυξηθούν ακόμη περισσότερο, όταν η ΔΕΛΤΑ φέρει τα καινούρια πακέτα ελληνικής εκτύπωσης με ελληνικές οδηγίες."



Ο κ. Κ. Διαούρης στο EASYTECH της Λ. Αλεξάνδρας.

Στο ALFA COMPUTERS στο Αιγάλεω υπεύθυνος είναι ο κ. Α. Κουφάκης, με τον οποίο μιλήσαμε για την κίνηση στην αγορά.

"Το μεγαλύτερο ποσοστό των αγοραστών παιχνιδιών είναι από 10 μέχρι 19 ετών, αλλά έχουμε πολλούς τακτικούς πελάτες και στις ηλικίες από 25 μέχρι 40! Πάντως, το Gameboy προβλέπεται να προκαλέσει μεγάλη αναστάτωση στο χώρο των παιχνιδιών και το μεγάλο "μπαμ" θα γίνει τα Χριστούγεννα. Στο κατάστημά μας έχει ήδη εκδηλωθεί μεγάλο ενδιαφέρον γι' αυτό το μηχάνημα.

Ένα μεγάλο πρόβλημα στην Ελλάδα είναι αυτό της εκπαίδευσης στο χειρισμό του υπολογιστή.

Οι περισσότεροι αγοραστές δεν ξέρουν να χειριστούν το μηχάνημα που αγοράζουν, γι' αυτό και καταλήγουν τελικά στα παιχνίδια.



Ο υπεύθυνος του ALFA COMPUTERS, κ. Α. Κουφάκης.

Γι' αυτό το λόγο, το ALFA COMPUTERS οργανώνει μια πρότυπη σχολή, η οποία σκοπεύει να ξεφύγει από τα τυπικά πλαίσια των σχολών αυτού του είδους, προσπαθώντας να δώσει αντικειμενικά και όσο το δυνατόν απλούστερα τη γνώση του χειρισμού ενός υπολογιστή, πράγμα που κρίναμε απαραίτητο και φροντίσαμε να το πραγματοποιήσουμε.

ΠΡΟΣΓΕΙΩΜΕΝΟΣ



Ο Ιππόλυτος Πρέκας, 14 χρόνων, είναι μάλλον προσγειωμένος, γι' αυτό και δεν του αρέσουν τα διαστημικά παιχνίδια!

Αυτός και ο ξάδερφός του Δημήτρης Κουκοράβας προτιμούν τα αθλητικά παιχνίδια όπως το KICK OFF. Ο Ιππόλυτος έχει έναν AMSTRAD 6128 και έπαιξε με αυτόν τον τελευταίο καιρό τα BATMAN the MOVIE και 4x4. Ο Δημήτρης που είναι ένα χρόνο μικρότερος πηγαίνει συχνά στο σπίτι του ξάδερφού του για να παίξουν τα παιχνίδια στα οποία οι προτιμήσεις τους είναι κοινές!



Ο Ιππόλυτος μας είπε ότι του αρέσουν πολύ και τα mind games και ότι παίζει πολύ σκάκι, ενώ του αρέσουν και τα διάφορα κουίζ γνώσεων που μπορεί να κάνει με τον υπολογιστή του. Στον ελεύθερο χρόνο του διαβάζει βιβλία και συλλέγει νομίσματα ή χρησιμοποιεί τον υπολογιστή του για να παίζει παιχνίδια ή να γράφει προγράμματα σε BASIC και LOGO.

8-BIT

ZX-CPC-CBM

1	NINJA TURTLES (IMAGEWORKS)
2	KICK OFF 2 (ANCO)
3	NINJA REMIX (SYSTEM-3)
4	PREDATOR (IMAGEWORKS)
5	CARRIER COMMAND (RAINBIRD)
6	MANCHESTER UNITED (KRISALIS)
7	TOYOTA CELICA (GREMLIN)
8	EUROPEAN SUPERLEAGUE (CDS)
9	PIRATES (MICROPROSE)
10	INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE (MICROPROSE)

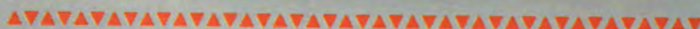
GAMES

SPECTRUM COMMODORE 64-128 AMSTRAD CPC ATARI ST AMIGA PC COMPATIBLES

16-BIT

AMIGA-ATARI

1	ELVIRA (ACCOLADE)
2	LEMMINGS (PSYGNOSIS)
3	ELITE (FIREBIRD)
4	NINJA TURTLES (IMAGE WORKS)
5	F-19 (MICROPROSE)
6	KICK OFF 2 (ANCO)
7	3D CONSTRUSTION KIT (DOMARK)
8	LARRY TRIPLE PARK (SIERRA)
9	RAILROAD TYCOON (MICROPROSE)
10	HEROQUEST (GREMLIN)



ΜΕΤΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Στο ALFA COMPUTERS βρήκαμε λαχανιασμένους μετά από ένα παιχνίδι μπάσκετ το Παναγιώτη Χαραλάμπους και το Στάθη Σιδηρόπουλο. Ο Παναγιώτης έχει μια AMIGA 500 και ο Στάθης έναν ATARI 520ST. Ο Παναγιώτης μας είπε:

"Μου αρέσουν ιδιαίτερα τα sport games και τα arcades. Από τα καινούρια έπαιξα το TV SPORTS BASKETBALL και το KICK OFF 2. Εκτός όμως απ' το να παίζω παιχνίδια, μου αρέσει να ζωγραφίζω με το Deluxe Paint II."

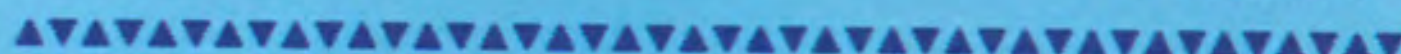
Στάθης:

"Το κομπιούτερ μου το αγόρασα μόλις πριν από μια βδομάδα και δεν έχω προλάβει να εξοικειωθώ ιδιαίτερα. Όμως με έχει εντυπωσιάσει αρκετά, ώστε να σκέφτομαι να ασχοληθώ με την Πληροφορική πιο σοβαρά. Σκεφτόμαστε μάλιστα να πάμε και οι δύο στην σχολή του ALFA COMPUTERS."

IBM-COMPATIBLE

PC-AT

1	NINJA TURTLES (IMAGEWORKS)
2	LEMMINGS (PSYGNOSIS)
3	ELVIRA (ACCOLADE)
4	F-19 (MICROPROSE)
5	ELITE PLUS (FIREBIRD)
6	3D CONSTRUCTION KIT (DOMARK)
7	HEROQUEST (GREMLIN)
8	LARRY I (SIERRA)
9	LARRY TRIPLE PACK (SIERRA)
10	SPACE QUEST IV (SIERRA)



BEAT 'EM UP!



Ο Δημήτρης Μαχαίρας είναι 15 ετών, κάτοχος ενός AMSTRAD 6128.

– Ποιες κατηγορίες παιχνιδιών προτιμάς;

– Μου αρέσει να παίζω αθλητικά και beat 'em up όπως το Green Beret, το Golden Axe και το Double Dragon 2.

– Από τις καινούριες κυκλοφορίες ξεχώρισες κανένα παιχνίδι;

– Ναι, το Manchester United μου άρεσε πολύ. Επίσης, αυτό τον καιρό έπαιξα και το Master Basket.

– Είσαι ικανοποιημένος από το computer σου;

– Αρκετά. Τα παιχνίδια που παίζω είναι καλά και με βοηθάει και στα μαθηματικά μου, αλλά σκέφτομαι να πάρω μια AMIGA 500.

– Όταν δεν ασχολείσαι με τον AMSTRAD σου, πώς αξιοποιείς τον ελεύθερο χρόνο σου;

– Ακούω Rock μουσική. Μου αρέσουν πολύ οι Deep Purple!

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PIXEL

Δοκιμάστε τις δυνάμεις σας στα Adventure Games και κερδίστε...



Τελικά, ο Αντρέας έχει κάνει πολλές προόδους στο θέμα της μαγείας - αλλά και ο Χρήστος δεν πάει πίσω. Ο δεύτερος φτιάχνει μαγικά spells και ο πρώτος κατασκευάζει αντι-spells, για να τα απενεργοποιεί. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

Ως γνωστόν, η μεγαλύτερη πληγή του αρχισυντάκτη μας είναι το Kick Off που παίζουμε καμιά φορά, μια στο τόσο δηλαδή, για να περνάει και εμάς η ώρα μας. Τι έκανε λοιπόν ο ανεκδιήγητος; Όχι μόνο χάλασε την Amiga, πριν από τις καλοκαιρινές διακοπές, αλλά έκανε μάγια και στον ηλεκτρονικό όπου την είχαμε δώσει. Αποτέλεσμα; Ο κακομοίρης βρέθηκε ξαφνικά σε κάποιο ανήλιαγο μπουντρούμι με το κολλητήρι και την Amiga μας παραμάσχαλα. Μετά απ' αυτό ο Αντρέας έπεσε σε βαθιά μελέτη. Άνοιξε σκονισμένα βιβλία, ξέθαψε κονιορτοποιημένους παπύρους και κλειδώθηκε στο δωμάτιό του. Έπειτα από δύο περίπου μήνες σιωπής λάβαμε ένα τηλεφώνημα. Ο Αντρέας με ξεψυχισμένη φωνή μας είπε: Εντάξει. Πράγματι, έπειτα από λίγες ημέρες μας έφεραν το μηχάνημα. Ο τεχνικός δε θυμόταν τίποτα και ο Χρήστος έκανε τον ανήξερο. Τέλος πάντων, εμείς το ρίξαμε αμέσως στο Kick Off, για να τον εκδικηθούμε τον παλιοχαρακτήρα. Όταν όμως μετά από δύο μέρες σηκώσαμε κεφάλι, αρχίσαμε να ανησυχούμε, γιατί ο Αντρέας δεν είχε φανεί ακόμα. Τελικά,

ΤΑ ΔΩΡΑ

Για τους διαγωνιζόμενους, λοιπόν, υπάρχουν τα εξής δώρα:

1. Amstrad 6128 (έγχρωμος), αξίας 105.000 δραχμών, προσφορά της Amstrad Hellas (Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5227925).

2. 1 Nintendo Entertainment System και τα: RC Pro Am Racing και Legend of Zelda συνολικής, αξίας 60.700 δρχ., προσφορά της C. ITOH & Co Hellas/Ltd-Nintendo (Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222229, 3222652)

3. Amstrad GX-4000 game console, αξίας 40.000 δραχμών, προσφορά της Amstrad Hellas.

4. Επέκταση μνήμης (500 K) με διακόπτη και real time clock για Amiga 500, αξίας 15.500 δραχμών, προσφορά του Computer Market.

5. TV Tuner MP-3 αξίας 21.000 δραχμών, προσφορά της Amstrad Hellas.

6. 2 adventure games της Sierra, επιλογής σας, αξίας 20.000 δραχμών, προσφορά της Greek Software (Πριγκιποννήσων 28, τηλ.: 6443759).

7. Επέκταση μνήμης (500 K) για Amiga 500, αξίας 21.500 δραχμών, προσφορά του Musicland (Χ. Τρικούπη 127, Ν. Ερυθραία, τηλ.: 8073204).

8. 4 παιχνίδια για Atari STE, αξίας 3.500 δραχμών το ένα, προσφορά του Computer Alfa (Θηβών 360, τηλ.: 5981621).

9. Fancy mouse για Amiga, αξίας 12.000 δραχμών, προσφορά της Microtec (Γ' Σεπτεμβρίου 52, τηλ.: 8835115-7)

10. Mouse συμβατό με Amiga και Atari ST, αξίας 8.000 δραχμών, προσφορά του Computer Market (Σολωμού & Μπόταση, τηλ.: 3636550)

11. 2 joysticks αξίας 3.000 δραχμών το ένα, προσφορά του Computerise (Πρωτεσιλάου 11, Ν. Λιόσια, τηλ.: 2610088).

12. 20 δισκέτες 3,5", αξίας 6.000 δραχμών, προσφορά του Computerise.

13. 2 δισκετοθήκες χωρητικότητας 50 δισκετών, αξίας 2.100 δραχμών η μία, προσφορά του Computerise.

14, 15. 2 μελανοταινίες για LC-10 αξίας 1.580 δραχμών η μία, προσφορά του Computerise.

ADVENTURE GAMES

... και αν δεν είστε φανατικοί των adventures, ξεφυλλίστε τα παλιά τεύχη του PIXEL και να είστε σίγουροι ότι θα σας βοηθήσουν να απαντήσετε σωστά.

αφού βάλαμε ένα AT για δόλωμα, εμφανίστηκε περιχαρής και θρονιάστηκε στην καρέκλα του. Κυριακέ, μια πορτοκαλάδα, ένα σάντουιτς και ένα διαγωνισμό. Διαγωνισμό; Τι 'ναι τούτο πάλι; Κάπως έτσι ξεκίνησαν όλα, αγαπητοί adventurάδες. Ο Ανδρέας κάθισε, σκέφτηκε και έβγαλε εφτά ερωτήσεις που αφορούν μερικά από τα γνωστότερα και πιο επιτυχημένα adventure games. Όλα τα παιχνίδια έχουν παρουσιαστεί μέσα από τις σελίδες του περιοδικού μας και οι ερωτήσεις είναι σίγουρα παιχνιδάκι για εσάς που τρώτε τις νύχτες σας μέσα σε dungeons, πολεμώντας με μάγους και τέρατα.

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Απαντήστε στις ερωτήσεις, κόψτε το κουπόνι που βλέπετε δίπλα (μην χρησιμοποιήσετε φωτοτυπία), και στείλτε το στα γραφεία μας (προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα) γράφοντας έξω απ' το φάκελο "Για το διαγωνισμό των Adventures".

Ο κάθε διαγωνιζόμενος δικαιούται μία μόνο συμμετοχή. Παραπάνω από μία συμμετοχές του ίδιου ατόμου δεν θα γίνονται δεκτές. Οι συμμετοχές τελειώνουν στις 10 Δεκεμβρίου, σύμφωνα πάντα με τη σφραγίδα ταχυδρομείου. Οι νικητές θα ανακηρυχτούν με κλήρωση, ανάμεσα σε εκείνους που έχουν απαντήσει σωστά.

Καλή Τύχη

ΟΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1. Στο SCAPEGHOST, ποιο είναι το όνομα της συνεργάτιδός σου, την οποία πρέπει να ελευθερώσεις;
α. SARAH β. MARIAN γ. CHERRI

2. Στο LARRY III, ποιο είναι το νούμερο του ντουλαπιού της Suzi, μέσα στο Fat City, που πρέπει να ξεκλειδώσεις;
α.451 β.69 γ.108

3. Στο HERO.S QUEST I, ποιο spell παίρνεις από τον Erasmus, κερδίζοντάς τον στο αγαπημένο του παιχνίδι;
α. Dazzle Spell β. Detect Magic γ. Flame Dart

4. Από ποιο παιχνίδι είναι η παρακάτω φωτογραφία;
α. Future Wars β. Chrono Quest 2 γ. Operation Stealth



5. Στο THE FINAL BATTLE, πόσους κρυστάλλους πρέπει να βρεις για να περάσεις στα μυστικά υπόγεια του Suzar, κάτω από την εκκλησία του κάστρου;
α. 3 β. 5 γ. 7

6. Στο MONKEY ISLAND ποιο αντικείμενο πρέπει να δώσεις στο troll, για να σε αφήσει να περάσεις τη γέφυρα, στο πρώτο μέρος;
α. Yellow Petal β. File γ. Fish

7. Στο WONDERLAND, πώς λέγεται το ζώο με το οποίο μιλάει η χελώνα;
α. Rabbit β. Gryphon γ. Fish

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Βάλτε ένα Χ στο κουτάκι που πιστεύετε ότι περιέχει τη σωστή απάντηση.

Απαντήσεις:

1) α ☐ β ☐ γ ☐
2) α ☐ β ☐ γ ☐
3) α ☐ β ☐ γ ☐
4) α ☐ β ☐ γ ☐
5) α ☐ β ☐ γ ☐
6) α ☐ β ☐ γ ☐
7) α ☐ β ☐ γ ☐

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΔΙΑΓΩΝΙΖΟΜΕΝΟΥ

(Παρακαλούμε συμπληρώστε με κεφαλαία)

Ονοματεπώνυμο: ....

Ηλικία: ....

Διεύθυνση (οδός - αριθμός-πόλη-Τ.Κ.): ....

....

....

Τηλέφωνο: ....

Έχω τον υπολογιστή: ....

Στείλτε το συμπληρωμένο απόκομμα (όχι φωτοτυπία) με τις απαντήσεις και τα στοιχεία σας στο περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα με την ένδειξη Για το Διαγωνισμό Adventure Games.

ADVENTURE

LARRY 5

ή μια πρωτότυπη σάτιρα των κοινωνικών δομών και ηθών της Αμερικής

Επιτέλους, κυκλοφόρησε η τελευταία περιπέτεια του πιο δημοφιλούς ήρωα της Sierra. Έτσι λύνεται και το μυστήριο γύρω από τον τίτλο του παιχνιδιού. Το Larry 4 δεν είδε ποτέ το φως της δημοσιότητας για δύο κυρίως λόγους: ο μεν κατασκευαστής της σειράς, Al Lowe, ισχυρίζεται ότι έχασε τις πρωτότυπες μήτρες του παιχνιδιού, που είχε τον τίτλο Larry 4: The Missing Floppies, ενώ ο ήρωάς μας δεν μπορούσε να θυμηθεί τίποτα για την περιπέτειά του αυτή, μια και για κάποιο άγνωστο λόγο κατά τη διάρκειά της είχε πάθει αμνησία. Μην ανησυχείτε ,όμως. Η τελευταία του περιπέτεια θα σας αποζημιώσει με το παραπάνω. Είμαι σχεδόν σίγουρος γι' αυτό.

• *του Αντρέα Τσουρινάκη*

Η Sierra, μετά από μια περίοδο που αντιμετώπισε σημαντικά προβλήματα, επιστρέφει ακάθεκτη. Έτσι εκτός του LARRY 5, όταν θα διαβάζετε το τεύχος αυτό, θα έχει κυκλοφορήσει και το POLICE Quest 3. Ταυτόχρονα, αναμένονται το πολύ μέχρι τα Χριστούγεννα τέσσερις ακόμη περιπέτειές της: Τα CASTLE OF Dr. BRAIN, CONQUEST OF THE LONGBOW, ECOQUEST, MIXED-UP FAIRY TALES. Έχει δε αναγγείλει για την άνοιξη του '92 τα COLONEL'S BEQUEST 2 και QUEST FOR GLORY 3. Ταυτόχρονα η Dynamix, επίσης τις μέρες αυτές, θα κυκλοφορήσει το ADVENTURES OF WILLIE BEAMISH. Προσθέστε σ' αυτά τα αναμενόμενα για την περίοδο των Χριστουγέννων MONKEY ISLAND 2 και INDIANA JONES 4 της Lucasfilm, σε συνδυασμό με τα CRUISE OF THE CORPSE της Delphine - Ginematique και το MAURITI ISLAND που μόλις ήρθαν πρωτότυπα στη χώρα μας και θα βεβαιωθείτε ότι θα περάσουμε ένα πολύ θερμό χειμώνα, όσον αφορά τα adventures. Πριν προχωρήσουμε όμως, ας σταθούμε λίγο παραπάνω στη Sierra. Η εταιρία αποφάσισε λοιπόν τα εξής: οι νέες της περιπέτειες θα κυκλοφορούν σχεδόν ταυτόχρονα για IBM συμβατούς και Macintosh. Ναι, διαβάζετε σωστά. Οι κάτοχοι Macintosh θα μπορούν τώρα έγκαιρα να γεύονται τις νέες κυκλοφορίες της εταιρίας. Τα μεγάλα ποσοστά πωλήσεων του εν λόγω κομπιούτερ στην Αμερική υποχρέωσαν τους υπεύθυνους της εταιρίας να αλλάξουν τακτική. Μετά από ένα τετράμηνο περίπου, οι περιπέτειες θα κυκλοφορούν και σε ειδική 32χρωμη έκδοση για την Amiga. Τα άσχημα νέα αφορούν τους κατόχους Atari ST. Παρά τις αρχικές βεβαιώσεις της εταιρίας, ότι κάτω από την πίεση του ευρωπαϊκού της κλάδου θα έβγαζε τις νέες της περιπέτειες σχεδόν ταυτόχρονα και για τον Atari ST, οι νέοι της κατάλογοι που κυκλοφόρησαν δεν κάνουν την παραμικρή νύξη γι' αυτό. Ούτε και το αντίστοιχο τμήμα στο Bulletin Board της εταιρίας αναφέρει τίποτα. Καιρός όμως 'να δούμε αναλυτικά τις τελευταίες περιπέτειες του Larry και της Patti.

ΕΤΑΙΡΙΑ:	SIERRA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:	IBM, IBM συμβατοί. Θα ακολουθήσουν οι εκδόσεις για Macintosh και Amiga
ΤΥΠΟΣ:	ICON - DRIVEN, 3-D ANIMATED GRAPHICS ADVENTURE

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η βάση του σεναρίου είναι πολυεπίπεδη. Στην πρώτη του ανάγνωση έχουμε να κάνουμε με τις δραστηριότητες του οργανωμένου εγκλήματος της Μαφίας. Η ίδια η Sierra ονομάζει το πεδίο δράσης της περιπέτειας "Sex, thugs and rock 'n' roll". Η Μαφία λοιπόν έχει στρέψει τις δραστηριότητές της σε τρεις κυρίως τομείς. Στο σεξ, τα ναρκωτικά και στη μουσική. Απ' αυτούς, οι δύο τελευταίοι τομείς πάνε πολύ καλά, είναι πραγματικά χρυσοφόροι. Σε μια σύσκεψη ηγετικών της στελεχών και όπου εκτιμώνται οι αναφορές των επιμέρους κλάδων, είναι φανερό ότι στον τομέα του σεξ τα πράγματα γι' αυτούς πάνε από το κακό στο χειρότερο. Ο λόγος, κατά τις εκτιμήσεις τους, είναι ότι ελάχιστοι ενδιαφέρονται πια για τις ταινίες πορνό, μια και έχουν τη δυνατότητα μέσα από την τηλεόραση να δουν ό,τι θέλουν. Μην ξεχνάτε ότι στην Αμερική υπάρχουν περίπου 64 καλωδιακά κανάλια, από τα οποία τα περισσότερα λειτουργούν σε εικοσιτετράωρη βάση. Σε μια δεύτερη σύσκεψη αποφασίζουν να γυρίσουν μια πορνοταινία, διαφορετική από όλες τις άλλες. Μέσω ενός τηλεοπτικού σταθμού που ελέγχουν, έχουν τη δυνατότητα να κάνουν διαγωνισμούς για την πιο σέξι γυναίκα. Για τον καινούριο τους διαγωνισμό έχουν ήδη ξεχωρίσει τρεις υποψήφιες. Η ιδέα τους λοιπόν είναι να κινηματογραφήσουν κρυφά την καθεμία, σε απόκρυφες ερωτικές στιγμές. Οι ίδιες δεν πρέπει να ξέρουν φυσικά τίποτα γι' αυτό. Θέλουν, επίσης, σ' αυτές τις ερωτικές σκηνές, ο παρτενέρ τους να μην είναι κάποιος "ειδικός" αλλά

ένας κοινός, μέσος Αμερικανός. Φυσικά, όλα αυτά είναι εύκολα σαν σκέψεις, πολύ δύσκολα όμως να γίνουν πράξη. Πού θα βρουν αυτόν τον άνθρωπο; Πώς θα γίνει η κινηματογράφηση χωρίς οι τρεις υποψήφιες να πάρουν είδηση, ώστε η "συνολική συμπεριφορά" τους να είναι απόλυτα φυσική; Η απάντηση σε όλα αυτά δεν είναι παρά ΕΣΥ. Δηλαδή ο Larry, ο κεντρικός χαρακτήρας της περιπέτειας. Όπως είπαμε και στην εισαγωγή, από την προηγούμενή σου περιπέτεια, που ακόμη δεν έχουμε δει, έχεις πάθει αμνησία. Δουλεύεις στον προαναφερθέντα τηλεοπτικό σταθμό σαν ο άνθρωπος για όλες τις δουλειές, του κατώτατου επιπέδου φυσικά. Να φτιάχνεις καφέδες, να τσεκάρεις τις βιντεοταινίες κ.λπ.

Το αφεντικό σου, σε μια ξαφνική έμπνευση, "βλέπει" ότι είσαι ο καταλληλότερος γι' αυτή τη δουλειά, επειδή ακριβώς σε θεωρούν άσχημο, γκαφατζή, αργόστροφο, γενικά μια μετριότητα. Εσύ πρόθυμα θα αποδεχτείς την αποστολή σου αυτή. Κάπου μακριά, η Patti δουλεύει ως πιανίστρια σε ένα μπαρ. Το αφεντικό της, άνθρωπος της Μαφίας, την απολύει. Το F.B.I. την πλησιάζει και την πείθει να εργαστεί γι' αυτούς, με σκοπό να βρουν αποδεικτικά στοιχεία για τη δραστηριότητα της Μαφίας στο χώρο της μουσικής. Μην έχοντας κάτι καλύτερο να κάνει, δέχεται. Έτσι παρακολουθούμε δύο παράλληλες ιστορίες, που αφορούν δύο από τους βασικούς τομείς δράσης της Μαφίας. Η συνάντηση του Larry και της Patti θα γίνει λίγο πριν από το τέλος του παιχνιδιού, μέσα στο Λευκό Οίκο! Αυτά επαναλαμβάνω σε πρώτη ανάγνωση.

Βαθύτερα, όμως, πρόκειται για μια καυστική σάτιρα των δομών και των ηθών της αμερικανικής κοινωνίας. Ο Al Lowe έχει κάνει μια ομολογουμένως εκπληκτική δουλειά. Έγραψε ένα τρομερό σενάριο, το καλύτερο κατά τη γνώμη μου που έχει παρουσιαστεί σε περιπέτεια της Sierra και όπου δεν αφήνει τίποτα όρθιο. Σατιρίζει τον κόσμο της τηλεόρασης και των τηλεοπτικών δικτύων. Τις αντιλήψεις για την ακροαματικότητα. Το χώρο της μουσικής βιομηχανίας, τις δραστηριότητές της, τους ανθρώπους της. Τα σόου της αμερικανικής κοινωνίας και δεν μιλάμε φυσικά για τα τηλεοπτικά, την κυριαρχία του χρήματος πάνω στη ζωή τους, τις ερωτικές τους αντιλήψεις και συμπεριφορές.

Φτάνει να ειρωνεύεται ανοικτά τις λειτουργίες και τις δομές του πολιτικού τους συστήματος, περνώντας γενεές δεκατέσσερις τον ίδιο τον πρόεδρό τους, τον Μπους, αλλά και το παντοδύναμο κανάλι CNN. Δεν αφήνει άθικτο ούτε το πρόβλημα των μεταναστών και της πράσινης κάρτας, τις μεθόδους και τις λειτουργίες του F.B.I., τα άγχη και τις ιστορίες του μέσου Αμερικανού. Μια πραγματική μοναδική δουλειά. Προσωπικά έμεινα άφωνος. Όλα αυτά είναι επενδυμένα με ένα φανταστικό χιούμορ και έναν ερωτισμό πολύ έντεχνα δοσμένο. Χωρίς να υπάρχει ούτε μια ερωτική σκηνή, αυτή καθεαυτή η ερωτική φαντασίωση λειτουργεί ασταμάτητα. Γιατί κακά τα ψέματα, Larry χωρίς έρωτα δεν γίνεται.



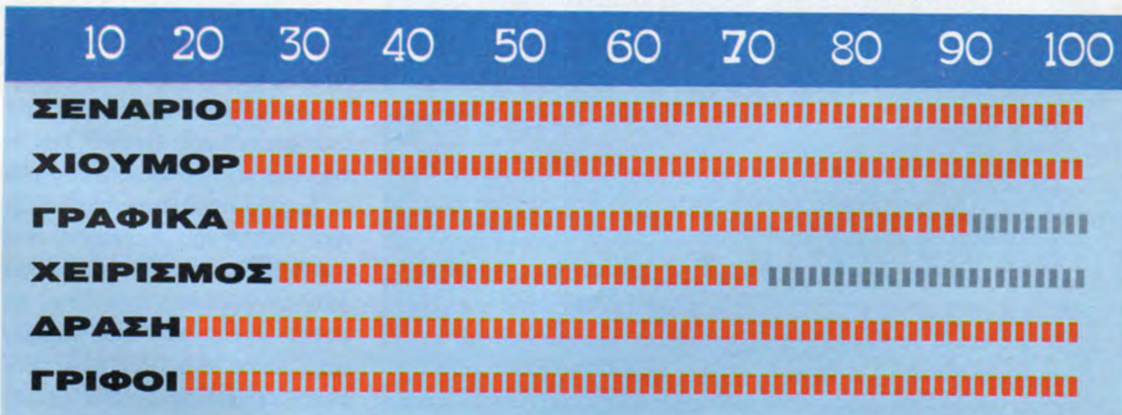
Το κτήριο της K - RAP. Εδώ, θα έχεις μια εντυπωσιακή εμπειρία αθέλητου γυμνισμού!



Στο Λευκό Οίκο, στη δεξίωση, κάθεσε δίπλα δίπλα με τον Mr. Big, τον περιβόητο Julius.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΜΟΥΣΙΚΗ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Για το καινούριο user-interface της Sierra έχουμε ξαναμιλήσει στις παρουσιάσεις των Kings Quest 5 και Space Quest 4.



ADVENTURE



Ο ήρωάς μας, ο θρυλικός Larry, ενώ "ζει έντονα" τη συνάντησή του, με την πανέμορφη Michelle, που έχει "εξαφανιστεί" κάτω από το τραπέζι!!!

φή του. Το ACTION icon έχει αναλάβει ουσιαστικά το μεγαλύτερο μέρος της δράσης, αντικαθιστώντας εντολές όπως get, open, close, enter, turn on κ.λπ., όλες δηλαδή τις εντολές που αφορούν κάποια δράση. Π.χ. για να πάρετε ένα αντικείμενο, πηγαίνετε τον action κέρσορα πάνω στο εν λόγω αντικείμενο, πατήστε το πλήκτρο return (enter) ή το αριστερό πλήκτρο του mouse και το πήρατε, αν αυτό επιτρέπεται από το παιχνίδι. Το TALK icon επιτρέπει τη συνομιλία με τους άλλους χαρακτήρες. Πηγαίνετέ το πάνω σ' ένα άλλο πρόσωπο και ενεργοποιήστε το,



Έξω δεξιά από το TRAMP καζίνο. Εδώ θα πρέπει να "συνεννοηθείς" με την πρωταθλήτρια τηςπάλης στη λάσπη, την πανέξυπνη Lana.

Θεωρώ πια τις διαφωνίες μου μ' αυτό το σύστημα χειρισμού γνωστές και έτσι δεν θα μπω στον κόπο να τις αναφέρω ξανά. Παρακάτω απλά θα αναφερθώ σ' ορισμένα αρνητικά που παρουσιάζονται στο ίδιο το παιχνίδι και στη λειτουργία του. Κατ' αρχήν να ξεκαθαρίσουμε ότι το παιχνίδι κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις. Αυτή των 256 χρωμάτων που απαιτεί κάρτα γραφικών MCGA ή VGA και drives high destiny, δηλαδή των 1,2 ή 1,44. Σ' αυτήν την έκδοση ο σκληρός δίσκος είναι σχεδόν απαραίτητος. Η δεύτερη έκδοση είναι η 16χρωμη και απαιτεί από EGA και πάνω και κοινά drives.

Ας δούμε όμως αναλυτικά το σύστημα χειρισμού του. Για να εμφανιστεί το μενού με τα icons, πατήστε το πλήκτρο escape ή πηγαίνετε τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης. Σ' αυτό το μενού περιλαμβάνονται δέκα διαφορετικά icons. Αυτά κατά σειρά είναι τα WALK, LOOK, ACTION, TALK, JIPPER, SKIP, ITEM, INVENTORY, SYSTEM και HELP. Το WALK icon ενεργοποιεί το περπάτημα του ήρωα. Το διαλέγεις για να κινηθείς οπουδήποτε είναι δυνατόν μέσα στην οθόνη, είτε έξω απ' αυτήν, όταν είναι για να αλλάξεις οθόνη. Το LOOK icon είναι για να εξετάζεις οτιδήποτε υπάρχει πάνω σε μια οθόνη. Κίνησέ το πάνω σε ένα αντικείμενο, πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse ή το πλήκτρο return (enter) και θα πάρεις την επιγραφή του...

με το mouse ή το return. Ο ήρωας θα μιλήσει μόνος του. Συνεχίστε να πατάτε το πλήκτρο και, όσο υπάρχει κάτι ακόμη να πει, θα το πει. Σταματήστε, μόνο όταν αρχίσετε να παίρνετε επαναλαμβανόμενες ερωτήσεις ή απαντήσεις.

Το επόμενο icon είναι ουσιαστικά για την ερωτική δράση των κεντρικών χαρακτήρων. Δοκιμάστε το έτσι για πλάκα πάνω στους άλλους χαρακτήρες. Το SKIP icon επιτρέπει να περνάς όλες αυτές τις σκηνές, όπου το πρόγραμμα έχει αναλάβει τον έλεγχο του παιχνιδιού, σαν το escape που χρησιμοποιεί η Lucasfilm.

Ήταν καιρός να δούμε το icon αυτό, μια και είναι πολύ πολύ χρήσιμο. Το ITEM icon δείχνει ποιο αντικείμενο έχετε επιλέξει από το inventory σας για κάποια εξωτερική δράση. Το INVENTORY icon δείχνει ποια αντικείμενα κουβαλάς, αλλά και ταυτόχρονα επιτρέπει μια ορισμένη δράση πάνω στα αντικείμενα αυτά. Να ανοίξεις κάποιο αντικείμενο, να χρησιμοποιήσεις ένα απ' αυτά, σε σχέση με κάποιο άλλο κ.λπ. Το SYSTEM icon λειτουργεί κατ' αρχήν σαν παύση (pause). Ταυτόχρονα, περιέχει τις εντολές SAVE, RESTORE, RESTART, QUIT και PLAY (για να ξαναγυρίσεις στο παιχνίδι). Επίσης ρυθμίζει τον ήχο, την ταχύτητα κίνησης του ήρωα, αλλά και το υπόλοιπο animation του παιχνιδιού. Τέλος, εδώ εμφανίζεται και η πρόοδός σου στο σκορ. Τέλος, το HELP icon χρησιμεύει για να σου εξηγεί τις λειτουργίες των υπόλοιπων icons. Πήγαινέ το πάνω σ' ένα οποιοδήποτε icon και θα δεις τη λειτουργία του. Τώρα, τι προβλήματα αντιμετώπισα εγώ στο παιχνίδι; Όταν κάνετε LOOK ή ACTION πάνω σ' ένα αντικείμενο, ο ήρωας πάει ακριβώς μπροστά του. Μερικές φορές το σκεπάζει τελείως με το στόμα του. Έτσι, για να ξανακάνεις κάτι σ' αυτό, πρέπει να απομακρύνεις τον ήρωα λίγο, για να ξαναεμφανιστεί το εν λόγω αντικείμενο. Επίσης, το ACTION icon εμφανίζει σε αρκετά σημεία του παιχνιδιού διάφορα προβλήματα, καθώς απαιτεί να το τοποθετήσεις σ' ένα αυστηρά συγκεκριμένο μέρος, αλλιώς ή δεν καταλαβαίνει την εντολή (όταν ανεβάζεις το σύστημα στο καζίνο) ή καταλαβαίνει άλλη δράση (όταν προσπαθείς να βγάλεις την κάμερα και το φορτωτή από την πρίζα!). Η μουσική του Larry 5 είναι υπέροχη. Το βασικό θέμα το έχει επεξεργαστεί ο ίδιος ο Al Lowe, ενώ ταυτόχρονα μπορείτε να απολαύσετε δεκάδες ακόμα μουσικά κομμάτια, ενεργοποιώντας το μαγνητόφωνο στην αρχή του παιχνιδιού. Το μόνο αρνητικό είναι ότι, για να απολαύσεις την εκπληκτική του μουσική στους

IBM συμβατούς, χρειάζεσαι οπωσδήποτε ειδική μουσική κάρτα. Αλλιώς, ο ήχος του PC είναι εκνευριστικός. Τα γραφικά του είναι πάρα πολύ καλά. Σημειώστε ότι αρκετές οθόνες, για να εκφράσουν το ενιαίο του χώρου, στηρίζονται στο σύστημα του scrolling. Υπέροχοι χρωματισμοί, εντυπωσιακές φωτοσκιάσεις. Πραγματικά φανταστική δουλειά. Το animation που υπάρχει ξεπερνά κάθε προηγούμενο. Ειδικά η κίνηση που υπάρχει σ' όλες τις "ερωτικές" σκηνές είναι πραγματική απόλαυση. Θα το δείτε και μόνοι σας. Τελειώνοντας το κεφάλαιο αυτό, δύο λόγια για το πακέτο του παιχνιδιού. Με απογοήτευσε. Η Sierra έφτιαξε ένα manual που εξηγεί το σύστημα χειρισμού, κοινό για όλες τις περιπέτειές της. Τα ντοκουμέντα που αναφέρονται αποκλειστικά στο Larry 5 είναι δύο και αυτά πολύ φτωχά. Το ένα δε απ' αυτά αφορά το κλείδωμα του παιχνιδιού, όταν πρόκειται να βγάλει αεροπορικό εισιτήριο. Πραγματικά κρίμα, όταν η σύγκριση με τα manual παιχνιδιών, όπως η σειρά των Quest for the glory ή του Gold Rash, γίνεται αυτόματα. Όπως λέει και ο λαός μας "όσο πιο παλιά τόσο καλύτερα".

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Larry 5 είναι φανταστική. Πώς αλλιώς μπορούσε να γίνει, όταν στηρίζεται σ' ένα φανταστικά δουλεμένο σενάριο, τρομερούς διαλόγους, υπέροχο animation, εκπληκτικά γραφικά και χρώματα; Προσθέστε σ' αυτά και τη με μοναδικό τρόπο κατανεμημένη δράση και έχετε μάλλον την καλύτερη ως τώρα περιπέτεια της Sierra. Ξέχασα τίποτα; Α! ναι το χιούμορ του, τις ενδιάμεσες σκηνές, τη μουσική του. Όλα είναι τοποθετημένα έτσι, ώστε να κάνουν την ατμόσφαιρά του αξεπέραστη. Ίσως μέχρι την επόμενη περιπέτεια του Al Lowe, που αποδεικνύεται ιδιαίτερα ευφυής. Η δράση του παρουσιάζεται και εξελίσσεται με έναν πολύ εντυπωσιακό τρόπο. Ξεκινάς σαν Larry αναλαμβάνοντας να βιντεοσκοπήσεις τις συναντήσεις σου με τις τρεις υποψήφιες. Όταν μπεις στο αεροπλάνο σου, κοιμάσαι και αρχίζεις να ονειρεύεσαι. Τότε το παιχνίδι αλλάζει και ξεκινά η ιστορία της Patti. Αφού δεχτείς την πρόταση του F.B.I. και πάρεις τα κατάλληλα αντικείμενα, ξεκινάς για τις δύο αποστολές σου. Στη λιμουζίνα κοιμάσαι και μέσα από ένα όνειρο ξαναμεταφέρεσαι στο Larry 5. Αυτή η συνεχής εναλλαγή καταλήγει στη συνάντηση των δύο ηρώων στο Λευκό Οίκο. Εκεί ο μεν Larry θα σώσει τη ζωή του αντιπροέδρου της αμερικανικής κυβέρνησης, η δε Patti θα "κανονίσει" τον επικεφαλής της Μαφίας. Το παιχνίδι θα τελειώσει με την ανανέωση του έρωτα των δύο ηρώων. Αυτή η συνεχής εναλλαγή ανάμεσα στους δύο ήρωες κάνει πολύ ενδιαφέρουσα την περιπέτεια, αφού της προσθέτει ρυθμό και μυστήριο. Το επιπλέον εντυπωσιακό στη δράση είναι το γεγονός ότι πάρα πολύ γρίφοι έχουν εναλλακτικές λύσεις, γεγονός που πρώτη φορά δοκιμάζεται από τη Sierra σε τόση μεγάλη έκταση (υπάρχει το προηγούμενο του φρουρού στην πλατφόρμα στο SQZ που περνιόταν με τρεις διαφορετικούς τρόπους). Η διαφορά ανάμεσα στις εναλλακτικές λύσεις των γρίφων εντοπίζεται μόνο στη διαφορά των πόντων (σκορ) που δίνει η καθεμιά απ' αυτές. Ας δούμε όμως μερικά παραδείγματα. Σαν Patti από το εργαστήριο παίρνεις δύο cartridge και ένα dataman. Για να ταξιδέψεις κάπου, βάζεις ένα από τα cartridge στο dataman και το δείχνεις στον οδηγό. Εναλλακτικά, αν δεν έχεις πάρει τα πιο πάνω αντικείμενα, παίρνεις τηλέφωνο από το αυτοκίνητο και σου στέλνουν δύο αντίστοιχα fax. Η δεύτερη λύση όμως δίνει 12 πόντους λιγότερους. Σαν Patti επίσης, στο δωμάτιο με το Reverse Biaz έχεις τρεις δυνατότητες. Η πρώτη είναι να μιλάς μαζί του, μέχρι να τον καταφέρεις. Η δεύτερη είναι να ενεργοποιήσεις το Zipper icon σ' αυτόν αμέσως. Η τρίτη είναι να του δώσεις το μπουκάλι της σαμπάνιας που έχεις πάρει από το αυτοκίνητο. Αυτή είναι και η καλύτερη, αφού δίνει οκτώ πόντους επιπλέον (οι δύο πρώτες όμως είναι πιο ενδιαφέρουσες ερωτικά). Το ίδιο παρατηρείται και μέσα στο Hard Disk Cafe, σαν Larry αυτή τη φορά. Στο Maitre έχεις τρεις δυνατότητες. Η πρώτη να του μιλάς μέχρι να σου δώσει ένα εισιτήριο. Η δεύτερη να τον δωροδοκήσεις, όπως στο Larry 3, με 100 δολάρια. Σου δίνει πάλι ένα εισιτήριο. Τώρα, έχοντας διαβάσει το περιοδικό μέσα στο αεροπλάνο, πήγαινε στο music box στα αριστερά και, χρησιμοποιώντας το εισιτήριο αυτό, βγάλε ένα άλλο που σου επιτρέπει να μπεις στην private αίθουσα. Μπορείς όμως να πάρεις κατευθείαν το εισιτήριο αυτό δίνοντας τις πιστωτικές σου κάρτες



Στα μυστικά στούντιο του K-RAP office. Εδώ θα πρέπει να μαγνητοφωνήσεις τον P-C-Hammer.



Μέσα στο μπάνιο του Mr. Krapper. Η μοναδική διέξοδος είναι το ντους, ένα κρυφό ασανσέρ!



Μία σκηνή πριν από το τέλος. Πυροβόλησε τον Mr. Big - Julius, με το "ειδικό" σουτιέν που σου έδωσε το FBI.

στο Maitre. Σαν Larry επίσης για να δεις την οδοντίατρο στο Miami έχεις πάλι δύο δυνατότητες. Η μια είναι να την πάρεις τηλέφωνο, χρησιμοποιώντας το νούμερο από την Business card. Η δεύτερη είναι να πάρεις το doily από το τραπεζάκι στο χωλ αναμονής. Διάλεξέ το από το inventory σου και κάνε το κλικ στο Larry. Τώρα πήγαινε στη γραμματέα και μίλα της. Οι εναλλακτικές αυτές λύσεις προσθέτουν κατά πολύ στο ενδιαφέρον της περιπέτειας, αφού σου τονώνει το ενδιαφέρον να τα δεις όλα. Το Larry 5 είναι εκπληκτικό. Περιέχει ένα φανταστικό σενάριο, πανέξυπνο χιούμορ, καυστικούς διαλόγους, υπέροχη μουσική, πάρα πολύ όμορφα γραφικά, εκπληκτικό animation, εντυπωσιακή δράση, χειρισμό δύο διαφορετικών χαρακτήρων, όμορφους και με εναλλακτικές λύσεις γρίφους. Δηλαδή, τα έχει σχεδόν όλα. Προσωπικά το θεωρώ σαν την καλύτερή της περιπέτεια απ' αυτές με το νέο σύστημα χειρισμού. Είναι πραγματικά εντυπωσιακό.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας έχεις δύο επιλογές. Η πρώτη είναι να περάσεις με το icon skip το εισαγωγικό τμήμα της περιπέτειας, κερδίζοντας έτσι χρόνο. Η δεύτερη είναι, όταν φωνάζουν για καφέ, κάνε κλικ το LOOK icon στην καφετιέρα, δίπλα στην πόρτα αριστερά και τώρα κάνε κλικ το ACTION icon σ' αυτή, για να πάρεις τον καφέ. Και στις δύο περιπτώσεις βγαίνοντας από το γραφείο του αφεντικού σου, θα έχεις το camcorder (+2) και θα είσαι έτοιμος να ξεκινήσεις την αποστολή σου. Περπάτησε στο διάδρομο πάνω αριστερά. Στο Videotape room κάνε LOOK TAPES στο τραπέζι με την τηλεόραση κάτω δεξιά, GET TAPES (+6/8), CLEAN HANDS ON BARREL (steriling solution) πάνω δεξιά (+1/9), LOOK DEGAUSSER, ακριβώς δίπλα σου, στην άκρη του πάγκου, USE TAPE ON DEGAUSSER (+2/11). Τη σβήνεις. Επανάλαβε την ίδια διαδικασία και με τις άλλες δυο βιντεοταινίες (+2/13,+2/15). Τώρα LOOK TYPE PLAYER, στην πάνω αριστερά γωνία, TURN ON TYPE PLAYER και διάλεξε όποιο τραγούδι θέλεις (+5/20). LOOK LEFT DRAWER το πιο αριστερό από τη βόρεια σειρά, OPEN LEFT DRAWER, βρίσκεις το battery charger και το παίρνεις (+8/28), OPEN DOOR και βγαίνεις πίσω στο lobby. OPEN NORTH DOOR (filing room). Μέσα άνοιξε το πιο πάνω δεξιά συρτάρι, στη δεξιά μεριά με OPEN DRAWER, LOOK IN DRAWER, GET 3 FILES (+8/36). Τώρα LOOK AT CREDIT CARD IMPRINTER, στο κάτω μέρος της οθόνης πάνω στο ντουλάπι GET GOLD CARD (+5/41). Τώρα κάνε INVENTORY και LOOK FIRST FILE (Michelle), βρίσκεις ένα napkin (+1/42), LOOK SECOND FILE (Lana), βρίσκεις ένα matchbook (+1/43), LOOK THIRD FILE (chi-chi), βρίσκεις μια business card (+1/44).

Συνεχίζοντας στο inventory σου, κάνε LOOK NAPKIN, LOOK MATCHBOOK, LOOK BUSINESS CARD. Βλέπεις το τηλ. 554-3627 (+1/45). Τώρα βγες από το νότιο μέρος της οθόνης. Πίσω στο lobby. Εντόπισε την πρίζα ανάμεσα στην πόρτα και την καφετιέρα. LOOK ELECTRICAL OUTLET. Από το inventory πάρε το battery charger και PUT A BATTERY CHARGER IN SOCKET (+8/53). Διάλεξε το camcorder και PUT CAMCORDER ON BATTERY CHARGER (+3/56). Τώρα με το LOOK icon κάνε κλικ στη βιντεοκάμερα μέχρι το battery strength να είναι 100/100. Τώρα GET BATTERY CHARGER AND CAMCORDER (+1/57). Από το inventory σου INSERT A TAPE IN CAMCORDER (+4/61). Στο κάτω μέρος της οθόνης DRINK WATER (+1/62) και δίπλα ακριβώς LOOK GENUINE ENGRAVE PLASTIC (+1/63). Τώρα πια είσαι έτοιμος να φύγεις από το γραφείο σου, ξεκινώντας για το πιο ουσιαστικό μέρος της αποστολής σου. Βγες έξω, προχωρώντας δεξιά. Έξω από το γραφείο, στο σιντριβάνι LOOK STATUE (+1/64). Στο αυτοκίνητο LOOK LIMO, ENTER LIMO με το ACTION icon. Ξεκινάς για το αεροδρόμιο. Τώρα ακριβώς θα δεις μια ενδιάμεση σκηνή, με τα αφεντικά σου. Φτάνεις στο αεροδρόμιο. Μόλις βγεις από το αυτοκίνητο LOOK AUTOMATED TICKET MACHINE (ATM) στα αριστερά σου, πήγαινε στο ATM και INSERT GOLD CARD IN SLOT. Διάλεξε τη διαδρομή για τη Νέα Υόρκη. Τύπωσε τους κωδικούς από το Manual σου. Αυτή τη διαδικασία, θα την κάνεις, κάθε φορά που βγάζεις εισιτήριο, μια και είναι το κλείδωμα του παιχνιδιού. Μάλλον κάποιο πλήκτρο λάθος πάτησα και κτύπησε ο συναγερμός. Φεύγω τρέχοντας...



MOTO
ΤΕΥΧΟΣ 70
ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 199
ΔΡΑΧΜΕΣ 500
7 ΤΕΣΤ
HONDA XR 600 ('91)
HONDA AX-1
HONDA VF-750 F MAGNA
SUZUKI RGV 250 Γ-M
SUZUKI V-100 ADDRESS
YAMAHA TDM 850
FANTIC RC 50
ΑΠΟΣΤΟΛΗ
66° ISDEnduro
CLASSIC
ΝΤΑΝΗΣ ΦΩΤΟΣ
ΓΙΑ ΕΝΑ BSA M-20
ΤΑΞΙΔΙΩΤΙΚΟ
ΣΤΗΝ ΙΡΛΑΝΔΙΑ...
ΑΦΙΕΡΩΜΑ
SOICHIRO HONDA
JOE BAR TEAM
ΤΟ Νο1 ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΜΟΤΟΣΥΚΛΕΤΑΣ
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
MADE WITH THE GRAND-PRIX SPIRIT
SUZUKI

ADVENTURE S.O.S.

Λοιπόν, επειδή δε μου αρέσουν καθόλου οι δυσάρεστες ιστορίες, ας αναφερθούμε για ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ φορά σε μια τέτοια.
1. Όλες οι λύσεις που στέλνω σε αναγνώστες της στήλης, καθώς και όσες δημοσιεύουμε στο PIXEL είναι δικά μου δημιουργήματα και πνευματική ιδιοκτησία, κατοχυρωμένες σε adventurers club στην Αγγλία και σκοπεύω να τις υπερασπιστώ ακόμα και δικαστικά, αν χρειαστεί. Όσον αφορά τα έγγραφα που αποδεικνύουν τα παραπάνω, καθώς και τα αγγλικά περιοδικά που έχουν δημοσιεύσει τις λύσεις αυτές με τ' όνομά μου, βρίσκονται στα γραφεία του περιοδικού, στη διάθεση κάθε ενδιαφερόμενου.
2. Θεωρώ ότι οι σελίδες του περιοδικού ανήκουν αποκλειστικά στους αναγνώστες του και δεν θα επιτρέψω σε κανέναν (συμπεριλαμβανομένου και του εαυτού μου) να τις μετατρέψει σε πεδίο προσωπικής διαμάχης. Συνεπώς, όποιος θέλει κάποιες περαιτέρω διευκρινίσεις ή πληροφορίες για κάτι που έχω γράψει μπορεί να έρθει σε επαφή προσωπικά με εμένα. Τα τηλέφωνα του περιοδικού βρίσκονται στις σελίδες των περιεχομένων. Αν το τηλεφώνημα γίνει σε ώρα που δεν θα είμαι στα γραφεία, μπορεί να αφήσει μήνυμα και τηλέφωνο.
3. Πραγματικά, λυπάμαι για όσους (επαγγελματίες και μη) προσπαθούν να αποδείξουν (σε ποιον;) ότι είναι "κάποιοι" χρησιμοποιώντας δουλειά άλλων. Ο σεβασμός στον εαυτό μας περνάει τις περισσότερες φορές και μέσα απ' τους άλλους.
Τονίζω ότι δεν θα ασχοληθώ ξανά με τη θλιβερή αυτή υπόθεση και περνώ γρήγορα στα γράμματά σας.

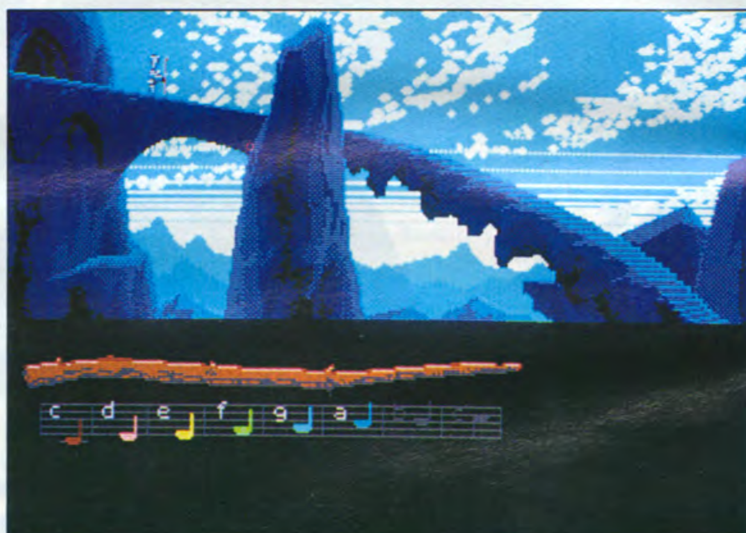
Φ του Αντρέα Τσουρινάκη

LARRY 5

Ο φίλος ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΓΙΑΝΝΗΣ μας έστειλε μια λύση του παιχνιδιού με σκορ 852/1.000. Προς το παρόν, εμείς έχουμε κάνει 976/1.000. Αν θέλει, ας μας ξαναγράψει, αλλά με την πλήρη διεύθυνσή του, ώστε να του στείλουμε με τη σειρά μας τους πόντους της διαφοράς. Πάντως σου αξίζουν συγχαρητήρια, Γιάννη, ειδικά γιατί έστειλες τη λύση μια εβδομάδα αμέσως μετά την κυκλοφορία της περιπέτειας.

LOOM

Ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΔΗΣ μας έστειλε μια λύση του.



Το σημειώνουμε, έστω και αν το έχουμε λύσει από τότε που του κάναμε την παρουσίαση στο περιοδικό.

Ο ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΟΠΙΔΑΚΗΣ μας επισημαίνει ότι το σιδερά που φτιάχνει το ξίφος μπορείς να τον εμποδίσεις και με το TWISTING draft, εκτός από το αντίθετο του SHARPENING. Αξιοπρόσεκτο, ομολογουμένως.

LARRY 3

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΑΠΑΣ μας λέει ότι μέσα στο καζίνο έχει ένα bug. Αν στα ασανσέρ πληκτρολογήσεις OPEN RIGHT ELEVATOR, το παιχνίδι σε βγάζει στο MS-DOS. Στον Atari St, πάντως, που το έλεγξα δεν υπάρχει τέτοιο bug.

MONKEY ISLAND

Τα πραγματικά εκατοντάδες γράμματά σας είναι η καλύτερη απόδειξη ότι μάλλον πρέπει να θεωρείται το adventure της χρονιάς. Ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΟΥΛΤΖΑΤΗΣ και ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΜΗΤΣΑΚΟΣ μας επισημαίνουν και αυτοί την ύπαρξη της διπλής απάντησης, στην 17η ερώτηση της swordmaster που είχαμε δημοσιεύσει στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου. Οι ΝΙΚΟΣ ΚΑΤΣΙΔΗΣ, ΛΑΖΑΡΟΣ ΦΑΝΤΙΝΙΔΗΣ, ΧΑΡΗΣ ΚΑΛΑΪΤΖΙΔΗΣ, ΠΕΡΙΚΛΗΣ ΛΙΑΣΚΟΒΙΤΗΣ, Δ. ΒΕΡΝΗΣ, ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΓΚΑΡΑΓΚΟΥΝΗΣ ρωτούν πώς περνάς τα σκυλιά έξω από το σπίτι της κυβερνήτου. Από το fork, στη δεύτερη οθόνη, πάρε το yellow flower. Παίρνεις ένα yellow petal. Από την κουζίνα του bar πάρε το meat. Στα σκυλιά τώρα: USE YELLOW PETAL WITH HUNK OF MEAT, GIVE MEAT WITH CONDIMENT TO DEADLY PIRANHA POODLES (dogs).

Οι ΦΩΤΗΣ ΝΑΛΜΠΑΝΤΗΣ, ΣΤΑΥΡΟΣ ΤΟΥΜΠΗΣ, ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΒΑΛΜΑΣ, ΗΛΙΑΣ ΣΟΥΡΙΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΝΤΙΝΟΣ ΧΑΤΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΡΑΚΟΣ, Β. ΔΕΒΛΕΤΟΓΛΟΥ ρωτούν πού βρίσκεις το file, για να πάρεις το idol. Αφού περάσεις τα σκυλιά, μπες στο σπίτι της κυβερνήτη. Μπες στην ακριβώς δεξιά σου πόρτα. Όταν βγεις, πήγαινε στο φυλακισμένο και GIVE GOPHER REPELLENT TO PRISONER. Σου δίνει ένα cake. LOOK AT CAKE, OPEN CAKE και βρήκες το file. Τώρα ξαναγύρνα στο σπίτι της κυβερνήτου και μπες από την τρύπα στο τοίχο. Μετά από λίγο θα έχεις το idol. Οι ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΔΕΛΛΗΣ, ΑΝΤΩΝΗΣ ΑΔΑΜΟΥ από

την Κύπρο, ΦΩΤΗΣ ΧΡΑΝΙΩΤΗΣ, ΛΑΜΠΡΟΣ ΣΑΝΙΔΑΣ ρωτούν πώς ελευθερώνεις το φυλακισμένο. Μόλις δεις τη σκηνή όπου ο Le-chuck απάγει την κυβερνήτη, πήγαινε στο bar. Μάζεψε από τα τραπέζια τουλάχιστον τέσσερα mug. Πήγαινε στην κουζίνα και USE MUG WITH BARREL. Τώρα γρήγορα βγες έξω και πέρνα την archway στα δεξιά. Μόλις την περάσεις, USE MELTING MUG WITH MUG. Προχώρα στη βόρεια archway. Πήγαινε προς τη φυλακή. Λίγο πριν από την εκκλησία USE MELTING MUG WITH MUG. Μπες στη φυλακή και πάλι USE MELTING MUG WITH MUG. Στην κλειδαριά της πόρτας, USE MELTING MUG WITH LOCK και τον ελευθέρωσες. Οι ΣΠΥΡΟΣ ΑΛΒΕΡΤΗΣ, ΜΑΚΗΣ ΤΖΑΝΗΣ ρωτούν πώς παίρνεις το θησαυρό. Έχοντας πάρει λεφτά από το τσίρκο πήγαινε στον citizen of MELEE, αυτόν με τον παπαγάλο. TALK TO CITIZEN και διάλεξε τις 4,2 LOOK AT MAP. Οι πρώτες κινήσεις είναι οι διευθύνσεις σου. Από το κατάστημα PICK UP SHOVEL, PICK UP SWORD, USE BELL. Τις 1,2,1,2. Πήγαινε στο fork. Τώρα πήγαινε βόρεια, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, βόρεια, δεξιά, αριστερά, βόρεια. Προχώρησε δεξιά και USE SHOVEL WITH X.

Οι ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΓΑΛΙΟΣ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΑΚΑΛΗΣ ρωτούν πώς θα βρουν τη swordmaster. Πήγαινε στο shopkeeper και πες του ότι θες να τη δεις. Μόλις βγει, αμέσως ακολούθησέ τον. Αν κινείσαι γρήγορα, θα τον βλέπεις και θα σε οδηγήσει σ' αυτήν. Εν πάση περιπτώσει, από το fork οι διευθύνσεις είναι: πάνω-αριστερά, βόρεια, δεξιά, δεξιά, αριστερά, βόρεια. Οι ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΡΑΚΟΣ, ΜΑΤΘΑΙΟΣ ΛΙΒΑΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΠΛΑΓΙΑΝΑΚΟΣ ρωτούν πώς μπορούν να αγοράσουν πλοίο. Πήγαινε στα πλοία στον Stan και πες τις 3,2,4,5. Πήγαινε στον καταστηματάρχη και πες τις 2,1. Γρήγορα κάνε SAVE. Χρησιμοποιώντας τη space bar σαν παύση δες τι κινήσεις κάνει, για ν' ανοίξει το χρηματοκιβώτιο. Απάντησε οτιδήποτε. Ξαναδές τις κινήσεις του. Τώρα πες την 1. Μόλις φύγει, τρέχα και άνοιξε το χρηματοκιβώτιο, κάνοντας τις ίδιες ακριβώς κινήσεις. Πάρε το note (5.000 pieces of eight) και τρέχα στα πλοία. Στον Stan δοκίμασε 3,4,1,2,2,2,2,2,2,2 (εφτά φορές),3,3. Τώρα τις 4,1,3. Ξανά τις 4,1,3. Σου το προσφέρει για 5.800. Απάντησε 2,3 και το αγοράζεις για 4.000 pieces of eight!! Οι ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΙΤΡΙΝΟΣ, ΠΕΡΙΚΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ ρωτούν ποιους πρέπει να πάρουν για πλήρωμα. Τρεις χρειάζεσαι και αυτοί είναι ο φυλακισμένος, η swordmaster και ο Meatthook από το shore ή Island. Για να περάσεις στο νησί και ανάποδα, USE RUBBER CHICKEN ON CABLE. Ο ΒΑΣΙΛΗΣ ΜΑΡΙΝΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΑΒΡΟΓΛΟΥ ρωτούν πώς βρίσκεις διέξοδο στις κατακόμβες μέσα στο monkey head. Στους κανίβαλους, αφού γίνεις φίλος τους, δώσε τους το leaflet. Παίρνεις το head of navigator με ένα necklace. Τώρα μέσα στις κατακόμβες USE HEAD OF NAVIGATOR. Ακολούθα συνέχεια την κατεύθυνση του κεφαλιού και μετά από λίγο θα βρεις το πλοίο - φάντασμα. Οι ΣΩΤΗΡΗΣ ΚΩΣΤΑΝΤΙΝΙΔΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΖΑΦΕΙΡΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΤΑΥΡΟΠΟΥΛΟΣ, ΣΠΥΡΟΣ ΔΑΣΚΑΛΕΑΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΜΑΡΙΝΗΣ ρωτούν τι πρέπει να δώσεις στους κανιβάλους, για να γίνεις φίλος τους. Έχοντας τις πέντε μπανάνες, βρες τη μαϊμού. Τάισέ την και με τις πέντε. Τώρα θα σε ακολουθεί. Πήγαινε πεζός στο clearing. Στο πιο πάνω totem, PULL NOSE. Προχώρα προς την πόρτα. Η μαϊμού θα κρεμαστεί για εσένα και έτσι η πόρτα θα είναι μονίμως ανοικτή. Μπες μέσα και PICK UP LITTLE IDOL. Αυτό ακριβώς θέλουν οι ιθαγενείς. Περισσότερα για το Monkey Island, στο επόμενο τεύχος.

HEART OF CHINA

Ο ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΑΡΚΟΥΔΕΑΣ ρωτά πώς θα συνεννοηθεί με τους χωρικούς στην ταβέρνα, στο Katmandu. Πήγαινε στο σπίτι του Λάμα και KNOCK DOOR. Απάντησε την 3. Μέσα TALK LAMA. Δοκίμασε τις 1,1.EXIT στην front door. Κατέβα στο χωριό. Ξαναγύρνα στο σπίτι του Lama. KNOCK DOOR. Μέσα TALK LAMA. Τώρα γύρνα στην ταβέρνα. TALK BIJAYA, TALK SARDAR. Πες τις 2,2. Τώρα GIVE GUN TO SARRDAR και οι χωρικοί θα επιτεθούν στον Bijon.

RISE OF THE DRAGON

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΙΔΗΣ ρωτά πώς ακριβώς παγιδεύει το τηλέφωνο του Jonny Qwong's. Στο πάνω



δεξιά μέρος της οθόνης υπάρχει ένα battery terminal από το οποίο ξεκινούν δύο καλώδια. Στο αριστερό όπως κοιτάς, βάλε το red clip και στο δεξιό το blue clip. Αν τα βάλεις σωστά, κάνε SAVE. Το δύσκολο είναι το τρίτο clip. Στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης έχει μια κάθετη γραμμή, από την οποία φεύγουν προς τα αριστερά 4 ή 5 οριζόντιες γραμμές. Κάτι σαν τους "ψύκτες" που χρησιμοποιεί ο ΟΤΕ. Βάλε το yellow clip στη δεύτερη από κάτω γραμμή. Βάλε το να πιάσει όλη τη γραμμή. Αν το κάνεις σωστά, ένα "συννεφάκι" θα εμφανιστεί που θα σου λέει ότι μπορεί να πας σπίτι σου, να δεις στον κομπιούτερ σου τα μηνύματα. Ο ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΧΡΥΣΟΠΟΥΛΟΣ ρωτά τι κάνει μετά την παγίδευση του τηλεφώνου. Πήγαινε σπίτι σου και άνοιξε τον κομπιούτερ. Δες το μήνυμα του Deng Hwang προς τονα Johnny Qwong's. Τώρα όταν πας μετά το μεσημέρι στο warehouse, η πόρτα θα είναι ανοικτή. Βάλε μια βόμβα στο δεύτερο power panel από τα αριστερά, για να το ανατινάξεις. Έτσι θα κερδίσεις δύο ακόμη μέρες, για να μπορέσεις να ολοκληρώσεις την αποστολή σου.

ELVIRA

Ο ΒΑΪΟΣ ΤΕΝΙΔΗΣ ρωτά πού βρίσκει το κλειδί, για να ανοίξει την καγκελόπορτα μέσα στο πηγάδι. Εξερεύνησε στις κατακόμβες τα διάφορα φέρετρα, στα burial chambers. Μέσα σ' ένα από αυτά θα βρεις το κλειδί που ζητάς. Ρωτά επίσης πώς ξεφορτώνεται τη μαγείρισσα στην κουζίνα. Κάτω στα dungeous, σε ένα από τα δωμάτια θα βρεις ένα σακί αλάτι. Πάρε το και γύρνα στην κουζίνα. Πέταξέ το στο πρόσωπο της μαγείρισσας και γλίτωσες απ' αυτήν. Ρωτά επίσης πώς φτιάχνει την ασημένια σφαίρα για το λυκάνθρωπο. Δεν φτιάχνεις ασημένια σφαίρα, αλλά ασημένιο βέλος. Από τα dungeous, εντόπισε το forture chamber. Πάρε τα tougs. Πήγαινε τώρα στο Foundry. Από το wooden box πάρε το crucible. Βάλε σ' αυτό το silver cross από την αποθήκη στον κήπο και βάλε το στη φωτιά, για να λιώσει το ασήμι. Βύθισε σ' αυτό ένα βέλος σου από το crossbow.

Έτσι, αποκτάς ένα ασημένιο βέλος. Μ' αυτό σκοτώνεις το λυκάνθρωπο. Τέλος, ρωτά πώς μπαίνει στην κρύπτη στην κουζίνα. Δεν μπορείς να μπεις εσύ, αλλά θα το κάνει η Elvira για εσένα. Δώσε της μέλι, άχυρο και το βιβλίο των συνταγών της. Θα φτιάξει το Herbal honey spell. Μ' αυτό αποκτάς τη γνώση των αληθινών ονομάτων των φυτών. Τώρα μάζεψε και δώσε της: flame flower, dandelyon και thistle. Θα σου φτιάξει το Glowing Pride spell. Πήγαινε μπροστά στην κρύπτη. Άνοιξέ τη. Μόλις βγει η Elvira έξω, λόγω του σκοταδιού, ρίξε το spell αυτό στη σκοτεινή κρύπτη. Τώρα η Elvira θα μπορεί να βλέπει, θα μπει μέσα και θα σου φέρει ένα από τα κλαδιά που ανοίγουν το μπαούλο της Emalda. Ετοιμαζόμουν να γράψω hints και για το Personal Nightmare, αλλά εμφανίστηκε ξαφνικά ένα vampire και άρχισε να με κυνηγά. Ως τον άλλο μήνα, καλό adventuring.

SUPERSCAPE ΠΛΑΣΤΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Τώρα ο καθένας μας μπορεί να δημιουργήσει τη δική του Virtual Reality, απολαμβάνοντας ταυτόχρονα την άνεση του γραφείου του. Απλή μόδα ή μια νέα πορεία προς το μέλλον; Ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στα όρια ανάμεσα στο υπαρκτό και το φανταστικό.

● ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

Η INCENTIVE SOFTWARE εδώ και περίπου τρία χρόνια προετοίμαζε το έδαφος για τις σημερινές εξελίξεις στον τομέα της Virtual R eality. Αρχικά εμφανίστηκε το Freescape, ένα σύστημα γραφικής απεικόνισης σε τρεις διαστάσεις αντικειμένων μέσα στο χώρο, με δυνατότητες εμφάνισής τους υπό οποιαδήποτε οπτική γωνία.

Το SUPERSCAPE αποτελεί το τωρινό επίτευγμα της DIMENSION INTERNATIONAL, θυγατρικής εταιρίας της INCENTIVE. Μας εισάγει για τα καλά στο χώρο της πλαστής πραγματικότητας, μέσα από ένα συνδυασμό Software και ισχυρού Hardware.



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΤΟΥ ΠΑΚΕΤΟΥ

Από πλευράς Software παρέχονται ειδικοί editors πραγματικού χρόνου των σχημάτων υπό σχεδιασμό, καθώς και σχεδιαστές του περιβάλλοντος και των συνθηκών που επικρατούν στον κόσμο τον οποίο ο χρήστης καλείται να δημιουργήσει. Επίσης, περιλαμβάνονται βιβλιοθήκες με έτοιμα σχήματα και στερεά, καθώς και utilities επεξεργασίας και βελτιστοποίησης του τελικού προϊόντος.

Το Hardware αποτελείται από ένα PC με επεξεργαστή τον 80486, με συχνότητα τα 33 MHz. Διαθέτει μια SPEA FGA κάρτα γραφικών, με το αντίστοιχο SPEA monitor 20 ιντσών υψηλής ανάλυσης. Σημαντικό είναι ότι πάνω στο σύστημα συλλειτουργεί και ο TMS 34020 επεξεργαστής σήματος Video. Αντί για το συνηθισμένο ποντίκι, οι κυριότερες λειτουργίες επιτελούνται με τη βοήθεια του υβριδικού SPACEBALL, μια διασταύρωση ανάμεσα σε trackball και joystick.

Σε συστήματα που θέλουν να αποκαλούνται "πραγματικού χρόνου" είναι απαραίτητη η ταχύτατη ενημέρωση της εικόνας έπειτα από κάθε μεταβολή των καταστάσεων (κίνηση κ.λπ.). Γι' αυτό το λόγο, το πακέτο είναι ικανό να ενημερώνει την εικόνα έως και 80 φορές το δευτερόλεπτο, διαθέτοντας παράλληλα ως ελάχιστη ανάλυση 640x480, με 256 χρώματα. Μέχρι και δεκαέξι τερματικοί σταθμοί μπορούν να συνδεθούν και να μοιράζονται την ίδια υπό ανάπτυξη ή υπό επίδειξη εφαρμογή πλαστής πραγματικότητας. Με τη βοήθεια του συστήματος SUPERSCAPE επιτρέπεται η δημιουργία 3D αντικειμένων και η εμφάνισή τους υπό οποιαδήποτε οπτική γωνία. Ο καθορισμός πολλαπλών οπτικών σημείων επάνω σε στατικά ή κινούμενα αντικείμενα επιτρέπει την παρακολούθηση σε στιλ κάμερας διαφόρων ενεργειών.

Τα κινούμενα αντικείμενα μπορούν να διαθέτουν μια πληθώρα ρεαλιστικών χαρακτηριστικών, όπως τριβή, βαρύτητα, πλαστικότητα. Ο χρήστης μπορεί να καθορίζει την πορεία τους ή να χρησιμοποιήσει τα βοηθητικά προγράμματα τεχνητής νοημοσύνης που προσφέρουν λογική και "έξυπνη" κίνηση, ανάλογα με τις καταστάσεις. Παρέχεται η δυνατότητα καθορισμού πολλαπλών φωτεινών πηγών μεταβλητής έντασης και χροιάς, ενώ το animation μπορεί εύκολα να μιμηθεί δύσκολες κινήσεις, όπως του ανθρώπου ή των ζώων. Οι χρωματισμοί που επιτρέπονται συμπεριλαμβάνουν την ύπαρξη του διαφανούς σε διάφορες αποχρώσεις, ιδανικό για την απόδοση γυάλινων επιφανειών (τζάμια κτηρίων κ.λπ.). Πρόκειται για το πρώτο περιβάλλον Virtual Reality που απευθύνεται σε "σοβαρούς χρήστες", καθώς θα βρει εφαρμογή σε δημιουργούς διαφημιστικών, αρχιτέκτονες, διακοσμητές, αλλά και όσους επιθυμούν να μελετήσουν "υπό πραγματικές συνθήκες" φαινόμενα όπως η κίνηση, η κρούση και η πτήση.

Σύμφωνα με αυτά που παρέχονται, η τιμή του πακέτου αναμένεται ιδιαίτερα τσουχτερή. Πάντως, δείχνει να είναι ένα σύστημα που θα αξίζει τα λεφτά του. Η DIMENSION INTERNATIONAL παρέχει επίσης υπηρεσίες κατασκευής περιβαλλόντων πλαστής πραγματικότητας έπειτα από παραγγελία και βάσει κάποιου σεναρίου, αν τα χέρια σας δεν πιάνουν ή το πορτοφόλι σας δεν αντέχει.

Το Olympia Show έδειξε πως ένα τόσο ολοκληρωμένο σύνολο έχει όλες τις προοπτικές να αποτελέσει μέτρο, με το οποίο θα κρίνονται οι μελλοντικές εξελίξεις στον τομέα αυτό.

ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ ΗΧΕΙΑ; ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕ ΕΝΑΝ ΦΟΡΤΙΣΤΗ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ

Ο ΝΕΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΑ - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ - ΠΟΜΠΟΙ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ - ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΑΣ



ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ Ο ΚΙΝΗΤΗΡΑΣ;

ΔΙΜΗΝΙΑΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΟΛΥ-ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΔΕΥΤΕΡΗ. ΤΕΥΧΟΣ 26 - ΔΡΧ. 300





ΕΝΙΣΧΥΤΗΣ KENWOOD K-A57



DECK ONKUO TA.2600

ΟΙ ΚΕΡΑΙΕΣ ΚΑΙ ΣΕΙΣ



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΡΟΜΠΟΤ!



Μαστορέψτε ΤΙΜΕΣ Ι.Χ.!

ΕΥΚΟΛΕΣ - ΕΞΥΠΝΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ

ΧΟΜΠΥ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ

Ο ΝΕΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΑ - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ - ΠΟΜΠΟΙ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ - ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΑΣ

ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΤΕΥΧΟΣ 25 - ΔΡΧ. 300 Διμηνιαίο Τεχνολογικό Πολυ-περιοδικό





ΒΑΡΟΣ... 45 ΚΙΛΑ!

SKY - CAR θ' αλλάξει τη ζωή μας!



ΤΙΜΕΣ Ι.Χ.

ΠΟΜΠΟΣ FM - 80 W!

ΔΙΑΣΤΗΜΑ

ΡΕΠΟΡΤΑΖ ΑΓΟΡΑΣ ΓΙΑ ΠΙΚ-ΑΠ

PC MANAGER για όλους

ΧΟΜΠΥ ΚΑΙ ΑΣΤΡΟΝΟΜΙΑ

Μαστορέψτε και σεις

ΤΟ ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΙΚΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΣΑΣ



ΠΩΣ ΘΑ «ΧΤΙΣΕΤΕ» ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ HI-FI ΣΥΓΚΡΟΤΗΜΑ

ΠΡΟΣΤΑΤΕΨΤΕ ΜΕ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΣΥΝΑΓΕΡΜΟ ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ!

Ο ΝΕΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΑ - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ - ΠΟΜΠΟΙ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ - ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΑΣ



ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΙ Ι.Χ.

ΔΙΜΗΝΙΑΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΟΛΥ-ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β΄. ΤΕΥΧΟΣ 27 - ΔΡΧ. 300

ΤΙΜΕΣ Ι.Χ.
ΜΑΣΤΟΡΕΥΟΝΤΑΣ
ΤΙ ΝΑ ΣΠΟΥΔΑΣΩ;



Hi-Fi NEA



ΑΠΛΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ



COMPUTER LEO



ΕΥΚΟΛΕΣ - ΕΞΥΠΝΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ

Ο ΝΕΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΑ - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ - ΠΟΜΠΟΙ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ - ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΑΣ

ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΔΕΥΤΕΡΗ
Τεύχος 16 - Δρχ. 220

ΧΟΜΠΥ - ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ



ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ HI-FI ΣΕ ΠΙΚ-ΑΠ



ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΗ

ΠΟΜΠΟΣ AM 12W





ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ

Δορυφορικές Επικοινωνίες

ΗΧΕΙΑ QUADRAL



ΑΥΤΟΜΑΤΟ ΣΠΙΤΙ 2000

Κυκλοφορεί στα περισσότερα περίπτερα και συνδρομητές. Τηλέφωνα: 9222 719 - 9223 932 -FAX: 3224 941

ΓΙΝΕΤΕ ΚΑΙ ΣΕΙΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗΣ ΜΑΣ –ΟΠΩΣ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΝΕΟΙ– ΜΟΝΟ ΜΕ 1.800 ΔΡΧ. ΕΤΗΣΙΩΣ

PLAY THE GAME

Αν παίζετε κάποιο παιχνίδι στον υπολογιστή σας αργά τη νύχτα, κανείς δεν θα ακούσει την κραυγή αγωνίας, τη στιγμή που το μήνυμα GAME OVER κάνει την εμφάνισή του. Κανείς, εκτός από τον Θεόδωρο Δεβελέγκα και τις μαγικές του συνταγές. Με τη βοήθεια αυτής της στήλης, απ' όπου κάθε μήνα παρελαύνουν σημαντικά παιχνίδια, θα μπορέσετε κι εσείς να γράψετε επιτέλους στον πίνακα των hi scores!

• του Θ. Δεβελέγκα

NIGHTSHIFT

Το Nightshift συγκαταλέγεται σ' εκείνα τα παιχνίδια που απαιτούν αρκετή σκέψη και συντονισμό των πράξεών σας για να επιτευχθεί κάποιο θετικό αποτέλεσμα. Επιπλέον, διαθέτει αρκετή πρωτοτυπία στο σενάριο και όμορφα γραφικά. Τελικά, όταν η US Gold θέλει, μπορεί να τα καταφέρει και σ' αυτόν τον τομέα, πέρα από τα arcade conversions. Εμείς θα σας δώσουμε αρκετά βοηθητικά στοιχεία, που θα σας διευκολύνουν στο παιχνίδι, καθώς επίσης και τον τρόπο λύσης των δέκα πρώτων επιπέδων. Τα υπόλοιπα πιστεύουμε πως θα τα επιλύσετε μόνοι σας. Ε, ας μην τα θέλετε κι όλα δικά σας!

Ας αρχίσουμε με μια σειρά γενικότερων οδηγιών, που είναι απαραίτητες για να προχωρήσετε με ευκολία στο παιχνίδι.

- Φυσικά, δεν παίζει ρόλο το αν θα διαλέξετε τον Fred ή τη Fiona, καθώς η US Gold απλά φρόντισε να εξασφαλίσει την ισότητα των δύο φύλων - δεν υπάρχει λοιπόν καμιά διαφορά.
- Φροντίστε να απομνημονεύσετε τη διάταξη των διακοπτών και των ιμάντων μεταφοράς, όπως αυτά είναι κατά την έναρξη της πρώτης βάρδιας και να τα θέτετε κατά τον ίδιο τρόπο σε κάθε νέα βάρδια.
- Μην ενεργοποιήσετε την κεντρική μηχανή παραγωγής (beast) στην αρχή και μετά τους ιμάντες και τους διακόπτες. Πρώτα φτιάξτε σωστά τους δεύτερους και ύστερα ενεργοποιήστε τη μηχανή, αλλιώς είναι πολύ πιθανό να ξεχάσετε κάτι, οπότε και θα τα βρείτε σκούρα, καθώς θα αρχίσουν από λίγο να παράγονται τα κομμάτια από τις κούκλες.
- Είναι προτιμότερο να προχωρήσετε προς τα επάνω, προς τη μηχανή παραγωγής δηλαδή και, αφού την ενεργοποιήσετε, χρησιμοποιήστε την ομπρέλα, για να ξανακατεβείτε.
- Μετά την έναρξη της μηχανής βεβαιωθείτε ότι οι κούκλες βγαίνουν κανονικά.
- Ρίχνετε που και που καμιά ματιά στα προειδοποιητικά φώτα.
- Το πιστόνι που μετακινείται πάνω κάτω είναι αυτό που στο manual του παιχνιδιού αναφέρεται ως steaming bolt και όχι το κιβώτιο απ' όπου βγαίνει ατμός.
- Η πρίζα (plug) βρίσκεται δίπλα στον καυστήρα, αριστερά από το steaming bolt.
- Απομνημονεύστε τις εντολές της κάθε βάρδιας, δηλαδή το είδος της κούκλας που πρόκειται να παραχθεί, καθώς και τους χρωματικούς συνδυασμούς. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στο σώμα της κούκλας, διότι πολλά είδη σώματος μοιάζουν μεταξύ τους.
- Θα πρέπει να φτιάξετε τα χρωματικά μίγματα με τη σειρά τους. Δηλαδή, το κόκκινο παραμένει όπως έχει, το κίτρινο και το μπλε επίσης. Ομως, για να φτιάξετε το πράσινο χρειάζεστε πρώτα μπλε και μετά κίτρινο, ενώ για το μωβ πρέπει να χρησιμοποιήσετε πράσινο και μετά κόκκινο. Το σκούρο μπλε είναι μάλλον ένα άχρηστο χρώμα.
- Η ρύθμιση του καυστήρα στη σωστή θερμοκρασία είναι μάλλον δύσκολη, διότι η αρχική του κατάσταση είναι τυχαία και, επιπλέον, η μικρορύθμισή του εμποδίζεται σημαντικά από τη μικρή οθόνη του παιχνιδιού, η οποία δεν επιτρέπει το να βλέπουμε την έξοδο των προϊόντων που παράγουμε.

  Αν λοιπόν ο καυστήρας είναι αρχικά off, τότε ανάψτε τον και, για τρία με τέσσερα δευτερόλεπτα, κάψτε τον σε πλήρη ισχύ. Στη συνέχεια, αφήστε τον στο δείκτη τρία. Αν ήδη είναι ενεργοποιημένος, σε οποιαδήποτε θέση, χαμηλώστε τον μέχρι το ένα και περιμένετε να σταματήσει να εκλύεται ατμός. Σταθείτε για ένα με δύο δευτερόλεπτα και μετά αυξήστε την ισχύ μέχρι τη θέση τρία. Αν το υγρό δεν δημιουργεί μπουρμπουλήθρες, τότε αυξήστε την ισχύ μέχρι να κάνει και στη συνέχεια μικρορυθμίστε τον μέχρι τη θέση τρία.
- Πρέπει να είστε χρονικά ακριβείς, όταν πρόκειται να ενώσετε τα κεφάλια με τα σώματα. Αφότου ενεργοποιήσετε το beast, αυτή θα είναι και η εργασία σας με τη μεγαλύτερη προτεραιότητα. Αλλάξτε τις σκαλωσιές με τέτοιον τρόπο, ώστε να σιγουρευτείτε πως τα σώματα φτάνουν κάτω πριν από τα κεφάλια. Για να το πετύχετε, κανονίστε τη διάταξη των ιμάντων, έτσι ώστε τα σώματα να ακολουθούν μια μεγαλύτερη διαδρομή από τα κεφάλια. Χρησιμοποιήστε τους διακόπτες των ιμάντων για περισσότερη ακρίβεια στο πότε τα κεφάλια θα σταθούν επάνω στα αντίστοιχα σώματα. Ελέγχετε που και που τις ενδείξεις του ποιοτικού ελέγχου, έτσι ώστε να είστε σίγουροι πως οι κούκλες συναρμολογούνται κανονικά.
- Το καλύτερο σημείο, όπου μπορείτε να σταθείτε για να παρακολουθείτε και να έχετε υπό τον έλεγχό σας τη διαδικασία συνένωσης των κεφαλιών με τα σώματα, είναι στο βάθρο ακριβώς επάνω από τον ιμάντα μεταφοράς της μονάδας συγκόλλησης. Από εκεί μπορείτε να χρησιμοποιείτε εύκολα το διακόπτη του ιμάντα, ώστε να καθυστερείτε κάποιο κεφάλι, μέχρις ότου το αντίστοιχο σώμα πάρει τη θέση του. Για να

καθυστερήσετε ένα κεφάλι, ενεργοποιήστε το διακόπτη και απενεργοποιήστε τον τη στιγμή που το σώμα ετοιμάζεται να έρθει στη θέση του. Είναι μια διαδικασία, για την οποία θα πρέπει να πειραματισθείτε.

- Το μπαλόνι είναι κατάλληλο για μια γρήγορη άνοδο σε κάποιο βάθρο. Συλλέξτε όσο πιο πολλά μπαλόνια μπορείτε και χρησιμοποιήστε τα καταλλήλως. Η ομπρέλα χρησιμεύει για ένα γρήγορο κατέβασμα, αλλά όχι και τόσο, αν πρόκειται να πέσετε στη συνέχεια από ύψος.
- Τα lemmings είναι αρκετά ενοχλητικά, αλλά τα προβλήματα που δημιουργούν δεν επηρεάζουν ευτυχώς τους διακόπτες. Μια εύκολη λύση είναι να τα ρουφάτε με την ηλεκτρική σκούπα ή να τα εξοντώνετε με τα φυτά - παγίδες. Αν όμως πρόκειται να χρησιμοποιήσετε άλλη μέθοδο, μη σπαταλάτε άδικα τον πολύτιμο χρόνο σας.
- Ο Larry Lawyer είναι πραγματικός μπελάς. Σε καμιά περίπτωση μη βρεθείτε κλεισμένος σε κάποια γωνία μαζί του, διότι θα σταματήσει να σας κτυπά μόνο όταν η ενέργειά σας έχει εξαντληθεί.
- Ενα από τα πιο σημαντικά bonus που πρέπει να συλλέξετε είναι και αυτό του επιπλέον χρόνου. Από τα υπόλοιπα, απαραίτητα θεωρούνται τα μπαλόνια και οι ομπρέλες, καθώς διευκολύνουν τις κινήσεις σας μέσα στο εργοστάσιο.
- Αφότου οι διακόπτες έχουν τοποθετηθεί σωστά και η μπογιά για το βάψιμο των κούκλων έχει αρχίσει να ρέει, σταθείτε κοντά στις ρόδες βαφής - είναι το πλέον ασφαλές σημείο για έλεγχο της κατάστασης. Από εκεί μπορείτε άνετα να παρενοχλείτε τον Larry Lawyer μέχρι το τέλος της βάρδιας.

Και τώρα ας ρίξουμε μια ματιά στα αντικείμενα που είναι απαραίτητα για όλες τις βάρδιες, όπως πρόκειται να τα συναντήσετε από τη βάση του εργοστασίου και προς τα επάνω.

(1) Το ποδήλατο (power cycle). Απαραίτητο για την ηλεκτροδότηση του εργοστασίου. Ανεβαίνετε συχνά σε αυτό και κάντε πετάλι, μέχρι να αρχίσουν οι λαμπτήρες να αναβοσβήνουν γρηγορότερα. Ετσι φτιάχνονται οι γάμπες!

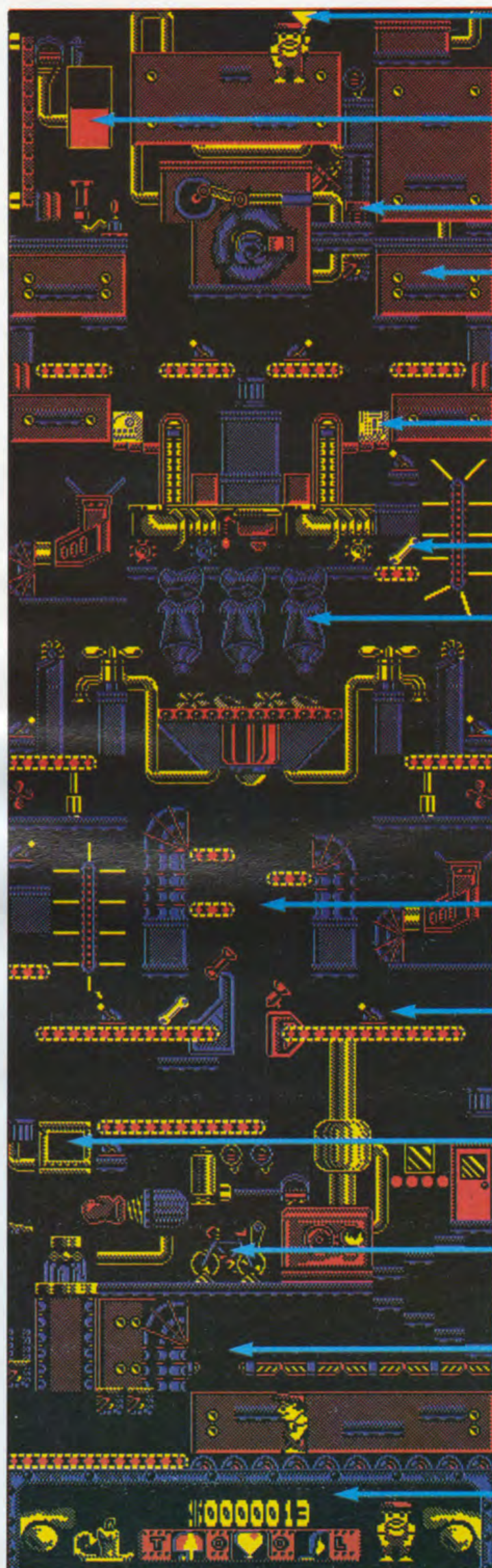
(2) Διακόπτες ενεργοποίησης των ιμάντων συνένωσης (conveyor belt/bonding unit switches). Ενεργοποιήστε τους με τέτοιο τρόπο ώστε να συγκλίνουν προς το εσωτερικό.

(3) Διακόπτες ενεργοποίησης των ιμάντων μεταφοράς συστατικών (raw material belt switches). Ενεργοποιήστε τους με τέτοιο τρόπο ώστε και οι δύο να αποκλίνουν από το κέντρο.

(4) Βίδα στο μίκτη υλικών (bolt on resin mixer). Βιδώστε την με το εργαλείο που διαθέτετε (κάβουρα).

(5) Πρίζα τροφοδότη υλικών (plug for raw material feeder). Ενώστε την με τον καυστήρα.

(6) Καυστήρας Bunsen (Bunsen burner). Χρησιμοποιήστε το σπίρτο για να τον ανάψετε και ρυθμίστε τον στην ένδειξη ισχύος "3".



Εχετε μόλις μεταφερθεί στην κορυφή του εργοστασίου με τη βοήθεια του μπαλονιού.

Εδώ θα πρέπει να εμφανίζονται φουσκάλες, σημάδι ότι το υγρό βράζει. Πρέπει να ανάψετε τον καυστήρα που βρίσκεται από κάτω.

Ακόμη μια βίδα, που χρειάζεται να τη βιδώσετε.

Πίσω από αυτή την πρόσοψη κρύβονται μηχανήματα που θα τα χρησιμοποιήσετε σε προχωρημένα επίπεδα.

Μόλις έχει παραχθεί μια μάζα πλαστικού. Αυτή η άμορφη μάζα σύντομα θα γίνει το κεφάλι ενός robot.

Χρήσιμα αντικείμενα. Μην ξεχνάτε να τα συλλέξετε.

Γυρίστε τους τροχούς πάνω από τα σωληνάρια. Ετσι, αναμιγνύονται τα χρώματα. Προσοχή, όμως, στους χρωματικούς συνδυασμούς.

Ενεργοποιήστε αυτό το διακόπτη, καθώς ελέγχει τους στεγνωτήρες της μπογιάς.

Εδώ συνδέονται τα κεφάλια με τα σώματα των robots. Φροντίστε ώστε να φτάσουν την κατάλληλη στιγμή και με την κατάλληλη σειρά.

Με τη βοήθεια διακοπτών σαν κι αυτών θα πρέπει να κάνετε τις πλατφόρμες να κινούνται προς τη σωστή κατεύθυνση, αλλιώς όλα θα πάνε χαμένα.

Ο ελεγκτής ποιότητας. Να εύχεστε να δουλεύει, αλλιώς...

Κάντε που και που ποδήλατο , ώστε να διατηρείται η ενέργεια σε ψηλά επίπεδα.

Το τελευταίο στάδιο: το τμήμα παραλαβής των robots.

Αυτό το πάνελ δείχνει το χρόνο που απομένει, τα περιεχόμενα του κουτιού με τα εργαλεία σας και το σκορ σας.

PLAY THE GAME

Ανάλογα τώρα με τη βάρδια την οποία εκτελείτε, τσεκάρετε απαραιτήτως τα παρακάτω αντικείμενα:

(1) Φούρνος (furnace). Χρησιμοποιήστε το σπίρτο και το κάρβουνο, για να τον ενεργοποιήσετε.

(2) Μπογιές και μίκτες μπογιάς (paint + paint mixtures). Πρόκειται για πολύ σημαντικά αντικείμενα. Ρυθμίστε τους δείκτες μπογιάς έτσι ώστε να είναι έτοιμοι να υποδεχτούν την πρώτη κούκλα από τη μονάδα συνένωσης. Ξεπλύντε τους μίκτες, όταν χρειαστεί, ελέγχοντάς τους τακτικά.

(3) Ελεγκτής ποιότητας (quality controller). Πολύ χρήσιμος. Αχρηστεύει τις κούκλες που δεν έχουν συνδεθεί σωστά, καθώς και αυτές που τα μέρη τους έχουν διαφορετικό χρώμα.

(4) Βαφείς και στεγνωτήρες (paint showers + drying fans). Σημαντικά αντικείμενα. Ενεργοποιήστε τους το συντομότερο μετά την έναρξη της διαδικασίας.

Και τώρα στο "ζουμί" της υπόθεσης, δηλαδή οδηγίες και κωδικοί για τις πρώτες δέκα βάρδιες του παιχνιδιού.

Βάρδια πρώτη.

Κωδικός: Δεν είναι απαραίτητος.

Εργασία: κατασκευάστε 5 κούκλες τύπου Stormtrooper (ό,τι χρώμα θέλετε).

Στο πρώτο αυτό επίπεδο θα συναντήσετε πολύ λίγα προβλήματα, καθώς δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για χρώματα κ.λπ. Παίξτε με τους διακόπτες των ιμάντων μεταφοράς, για να δείτε αν τα λάθος κεφάλια και σώματα πηγαίνουν στα σκουπίδια.

Βάρδια δεύτερη.

Κωδικός: Cherry / Banana / Banana / Lemon.

Εργασία: κατασκευάστε 5 κούκλες τύπου Zak McCracken και 3 Razors (σε οτιδήποτε χρώμα).

Εδώ υπάρχουν δύο διαφορετικά σώματα και δύο διαφορετικά κεφάλια που παράγονται, αλλά γενικά δεν υπάρχει μεγάλη δυσκολία. Απλά ρυθμίστε σωστά όλες τις διαδικασίες και αφήστε το beast να τις εκτελέσει με το δικό του ρυθμό. Οσο κι αν υπάρξουν κάποιοι περίεργοι συνδυασμοί θηλυκών κεφαλιών με αρσενικά σώματα ή το ανάποδο, μην ανησυχήσετε ιδιαίτερα. Θα δημιουργήσετε περισσότερα προβλήματα, αν προσπαθήσετε να τα διορθώσετε.

Βάρδια τρίτη.

Κωδικός: Banana / Cherry / Pineapple / Plum.

Εργασία: κατασκευάστε 5 κούκλες τύπου Indiana Jones σε χρώμα κόκκινο. Πρόκειται για την πρώτη βάρδια όπου πρόκειται να βάφετε τις κούκλες, οπότε τα πράγματα δυσκολεύουν κάπως. Παρ' όλ' αυτά, καθώς μόνο ένα χρώμα

Μονάδες παραγωγής των κομματιών των robots.

Το ποδήλατο. Οποτε ο λαμπτήρας αρχίσει να "πέφτει", ρίξτε και καμιά ορθοπεταλιά.

Ο λαμπτήρας. Ρίχνετέ του που και που καμιά ματιά.

Ο καυστήρας. Αυτό που δίνει ζωή στο εργοστάσιο. Φροντίστε να παραμένει πάντα στην κατάλληλη θερμοκρασία.

Ο ταλαίπωρος Freddy.

Τροχαλίες και ιμάντες μεταφοράς.

Μόλις έχει συναρμολογηθεί το robot LUKE SKYWALKER.

Ντουσιέρες μπογιάς. Προσοχή στους χρωματικούς συνδυασμούς.

είναι απαραίτητο, η δυσκολία δεν είναι αισθητή. Πρώτα διαλέξτε το κόκκινο χρώμα, ενεργοποιήστε τους διακόπτες και ακολουθήστε τη συνηθισμένη διαδικασία. Το bonus time θα το συναντήσετε πολλές φορές σε αυτή τη βάρδια, γι' αυτό μην παραλείψετε να το συλλέξετε.

Βάρδια τέταρτη.

Κωδικός: Pineapple / Lemon / Pineapple / Pineapple.

Εργασία: κατασκευάστε 4 κούκλες τύπου Edna σε χρώμα μπλε και 4 κόκκινες κούκλες τύπου Stormtrooper.

Ανάμεσα στα δύο βαψίματα (από το μπλε στο κόκκινο) είναι απαραίτητο να καθαρίσετε τα καζάνια με λευκό χρώμα. Κάντε το τη στιγμή που το νέο σώμα πέφτει στα ντους βαφής, φροντίζοντας βέβαια το κεφάλι να φτάσει εκεί πριν από την αλλαγή αυτή. Κατά τα άλλα, ο μεγάλος αριθμός κούκλων προς κατασκευή ίσως να σας δυσκολέψει λίγο.

Βάρδια πέμπτη.

Κωδικός: Pineapple / Pineapple / Lemon / Cherry.

Εργασία: κατασκευάστε 4 μπλε κούκλες τύπου Bobbin και 2 κίτρινες τύπου R2D2. Σε αυτό το σημείο είναι απαραίτητο να τσεκάρετε τους ελεγκτήρες ποιότητας. Ενεργοποιήστε τους αμέσως με την έναρξη της βάρδιας και δοκιμάστε τους για να βεβαιωθείτε πως δουλεύουν καλά. Οι βαφές είναι αρκετά εύκολο να αλλάξουν σε μπλε, αλλά ο καθαρισμός και η εν συνεχεία επιλογή του κίτρινου χρώματος απαιτεί κάποιο χρόνο - ιδιαίτερα αν υπάρχουν και lemmings να σας παρενοχλούν. Κλωτσήστε ή σκοτώστε τα, προτού καθαρίσετε τους βαφτήρες.

Βάρδια έκτη.

Κωδικός: Cherry / Plum / Plum / Pineapple.

Εργασία: κατασκευάστε 2 κόκκινες κούκλες τύπου Luke, 2 μπλε κούκλες τύπου Darth και 2 κίτρινες κούκλες τύπου Obi - Wan.

Εδώ συναντάτε τρεις διαφορετικούς τύπους κούκλας, δηλαδή - με λίγα λόγια - θα χρειαστεί να τρέχετε πάνω κάτω σαν τρελοί για να προλάβετε. Ιδίως επειδή οι κούκλες είναι και διαφορετικού χρώματος, οπότε είναι απαραίτητο το ξέπλυμα των βαφτήρων με λευκό χρώμα. Μη χάσετε τα extra time bonus που θα εμφανιστούν, γιατί η πίστα αυτή απαιτεί αρκετό χρόνο.

Βάρδια έβδομη.

Κωδικός: Cherry / Pineapple / Lemon / Banana.

Εργασία: κατασκευάστε 3 μπλε κούκλες τύπου R2D2 και 3 πράσινες κούκλες τύπου Luke.

Ενα ακόμα πρόβλημα έρχεται να προστεθεί στα ήδη υπάρχοντα. Πρέπει να προσθέσετε κίτρινο χρώμα στο μπλε, για να δημιουργηθεί το πράσινο της κούκλας τύπου Luke. Επιπλέον, πρέπει να ακολουθήσει ένα καλό... ξέπλυμα με λευκό χρώμα, προτού ακολουθήσει το μπλε για την κούκλα τύπου R2D2. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, οι στεγνωτήρες και τα ντους βαφής και στις δύο πλευρές πρέπει να ενεργοποιηθούν. Αν ξεχάσετε οτιδήποτε από αυτά, δεν μπορείτε να τελειώσετε τη βάρδια. Ενεργοποιήστε λοιπόν όλα τα απαραίτητα στην αρχή της βάρδιας και ασχοληθείτε με το ανακάτεμα των χρωμάτων την κατάλληλη στιγμή.

PLAY THE GAME

Βάρδια όγδοη.

Κωδικός: Pineapple / Banana / Pineapple / Cherry.

Εργασία: κατασκευάστε 3 κούκλες τύπου Darth σε μπλε χρώμα, 3 πράσινες κούκλες τύπου Bobbin και 3 κίτρινες κούκλες τύπου Obi - Wan.

Αν και ο αριθμός των διαφορετικών ειδών φαίνεται μεγάλος, εντούτοις τα προβλήματα δεν δείχνουν να είναι σημαντικά. Το κλειδί της επιτυχίας ονομάζεται ταχύτητα! Αμέσως μόλις δείτε τις κούκλες τύπου Obi - Wan να κινούνται προς τους μηχανισμούς των ντους και των στεγνωτήρων, καθαρίστε τα καζάνια της μπογιάς και αρχίστε με το κίτρινο χωρίς καμιά καθυστέρηση. Επιπλέον, η ταχύτητα με την οποία παράγονται τα κεφάλια και τα σώματα έχει αυξηθεί σημαντικά.

Βάρδια ένατη.

Κωδικός: Pineapple / Lemon / Lemon / Cherry.

Εργασία: κατασκευάστε 4 κούκλες τύπου Devil και 2 κούκλες τύπου C3PO. Ακολουθήστε σε γενικές γραμμές την τακτική της προηγούμενης βάρδιας. Προσοχή μονάχα στους συνδυασμούς των κεφαλιών με τα σώματα, καθότι επιπλέον υπάρχει και μεγάλο ποσοστό - περίπου 50% - κομματιών σε λάθος χρώμα. Λίγη περισσότερη προσοχή, λοιπόν.

Βάρδια δέκατη.

Κωδικός: Lemon / Banana / Plum / Plum.

Εργασία: κατασκευάστε 5 κούκλες τύπου Edna σε χρώμα πράσινο και τρεις κούκλες τύπου Luke σε κόκκινο χρώμα.

Ακόμη μια από τα ίδια, με τη διαφορά ότι θα πρέπει να κάνετε αρκετά ξεπλύματα της μπογιάς, καθώς για τη δημιουργία του πράσινου απαιτείται προσθήκη του μπλε σε κίτρινο χρώμα.

Καλό κουράγιο και μην ξεχνάτε να κάνετε που και που ποδήλατο, για να διατηρείτε τη σιλουέτα σας.

Η βάρδια τελείωσε και σεις παίρνετε κουρασμένοι το δρόμο προς το σπίτι.



HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Τελευταία, δεν αισθάνομαι και πολύ στα καλά μου. Εέετε ακούσει για το μετεγχειρητικό σοκ; Ε, αυτό είναι μεταδια–κοπιακό σοκ. Τώρα θα μου πείτε "πού τις θυμήθηκες τις διακοπές, ρε τρελέ, φθινοπωριάτικα;". Πώς, πώς! Εσείς, δηλαδή, δεν τις θυμάστε; Άντε μην πάρω δρόμο για τίποτα 64μπιτα βουνά και με γάχνουν συγγενείς, φίλοι, εχθροί, η εφορία και ο αρχισυντάκτης. Θα έρθει κανένας μαζί μου; Σιγά σιγά μόνο, μη δημιουργήσουμε συνωστισμό. Σαν όλους εκείνους που μυρίστηκαν ότι τις Παρασκευές έχει ησυχία και ξαμολιώνται τα βράδια στα μπαράκια και μας χαλάνε τα τρυφερά τετ – α – τετ. Άντε τώρα, κλειστά παράθυρα, να μη βλέπουμε τίποτα 13th Floor Elevator να γυρίζουν στις 33 στροφές και πάμε. Καληισπέρα.

SUPER CAPS II
(AMIGA)

Ο Σπύρος Χατζής στέλνει το παρακάτω εξαίρετο listing. Πληκτρολογήστε το και τρέξτε το για να κάνετε τη ζωή σας ευκολότερη:

```
20 T=0: DIM CHEAT%(1024)
30 FOR X=0 TO 113
40 READ B$: B=VAL("$H"+B$):
   CHEAT% (X)=B:T=T+B
50 NEXT X
60 IF T<>0114919 THEN PRINT
   "ERROR":STOP
70 C=VARPTR (CHEAT% (0) ):
   CALL C
80 DATA 4CFA, 00C3, 0010,
   2C78, 0004, 4EAE, FF3A,
   2840
90 DATA6612, 4E75, 0000,
   0600, 0001, 0002, 0000,
   0030
100 DATA 0000,  0400,  70FF,
   4EAE, FEB6,  4BEC,  0048,
   3AC7
110 DATA 429D, 3AC0,  5280,
   67DA, 93C9,  4EAE,  FEDA,
   2AC0
120 DATA 2A8D,   2B4D, 0008,
   589D, 4295,  4BEC,  0008,
   7A05
130 DATA 1A85, 41ED, 0038,
   5C8D, 2AC8, 3A86, 41FA,
   0074
140 DATA 9080, 92, 81, 224C,
   4EAE,  FE44, 4A80, 66A4,
   224C
150 DATA D8FC, 0100, 337C,
   0002, 001C, 41E9, 0024,
   9BCD
160 DATA 48D0, 3080, 3346,
   0012, 4EAE, FE38, 297C,
   4EB8
170 DATA 0200, 00A8, 397C,
   4E71, 00AC, 41FA, 0012,
   43F8
180 DATA 0200, 7011, 32D8,
   51C8, FFFC, 4EEC, 000C,
   205F
190 DATA 487A, 000A, 2F08,
   2078, 0BFC, 4E75, 33FC,
   6008
200 DATA 0007, BAA4, 33FC,
   6008, 0007, BC70, 4EF9,
   0007
210 DATA 4400, 7472, 6163,
   6B64, 6973, 6B2E, 6465,
   7669
220 DATA 6365, 0000
```

CHAOS STRIKES BACK
(ATARI ST - AMIGA)

Αν δεν είστε αλλεργικοί στην υγρασία, φορτώστε το παιχνίδι και μόλις βρείτε ένα δράκο (Dragon), κάντε cast το "MO ZO GOR SAR" spell. Στη συνέχεια, πατήστε δύο φορές το Escape, για να παγώσετε το παιχνίδι. Τώρα κρατήστε το ALT πατημένο και πληκτρολογήστε LORD LIBRASULUS

ΕΠΕΜΒΑΣΗ — AMIGA

SHADOW DANCER

του Χρίστου Μιχόπουλου

Άλλο ένα παιχνιδάκι στο ύφος των γνωστών oriental beat 'em ups τύπου Double Dragon, Shinobi και πάει λέγοντας. Η διαφορά του S.D. με τα υπόλοιπα είναι ότι ο ήρωας του παιχνιδιού αντιμετωπίζει πλήθος εχθρών την ώρα που βγάζει βόλτα το σκυλάκι του. Κατά τ' άλλα, όσοι πιστοί προσέλθετε...

Επειδή το παιχνίδι δεν μπορεί να χαρακτηριστεί εύκολο, φρόντισα να σας εφοδιάσω με το παρακάτω listing, σε AmigaBasic, το οποίο χαρίζει σ' αυτόν που έχει την πρωτότυπη δισκέτα άπειρες ζωές, χρόνο, ninja magic – αν και σας συνιστώ να μην χρησιμοποιήσετε το τελευταίο, γιατί το παιχνίδι θα χάσει κάθε ενδιαφέρον.

Για να μην μπείτε στον πειρασμό να πατάτε συνεχώς το SPACE, σβήστε από το listing τη σειρά με τη λέξη NINJA MAGIC...

```
160 Cheat = 444*1024: a= cheat
170 READ v$: IF UCASE$ (v$) = "OOPS" THEN 200
180 v = VAL ("&h" + v$):c=c+v
190 POKEW a, v:a = a+2:GOTO 170
200 IF c=817003 & THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted. ":END
220 REM
230 POKEW cheat + 154, & H4E71:REM Infinite Lives
240 POKEW cheat + 162, & H4E71:.REM Infinite Magic
250 POKEW cheat + 170, & H4E71: REM Infinite Time
260 PRINT " Please insert SHADOW DANCER disk in"
270 PRINT "drive 0 and click the left mouse button".
280 CALL cheat
290 REM
300 DATA 2C78, 0004, 93C9, 4EAE, FEDA, 43FA, 00BE,2340
310 DATA 0010, 4EAE, FE9E, 43FA, 00D4, 4280, 4281, 41FA
320 DATA 0098, 4EAE, FE44, 43FA, 00C4, 41FA, 009E,2348
330 DATA 000E, 337C, 000C, 001C, 237C, 0000, 0000, 0028
340 DATA 4EAE, FE38, 0839, 0006, 00BF, E001, 66F6, 43FA
350 DATA 009C, 337C, 0002, 001C, 237C, 0006, F400, 0028
360 DATA 237C, 0000, 0A00, 0024, 237C, 0000, 0400,
   002C
370 DATA 4EAE, FE38, 303C, 0010, 41FA, 001C, 43F8, 00C0
380 DATA 32D8, 51C8, FFFC, 23FC, 0000, 00C0, 0006, F4C2
390 DATA 4EF9, 0006, F400, 303C, 4A39, 6006, 33C0, 0001
400 DATA 72DA, 6006, 33C0, 0001, AB30, 6006, 33C0,
   0001
410 DATA B30C, 4EF9, 0001, 4800, 7472, 6163, 6B64, 6973
420 DATA 6B2E, 6465, 7669, 6365, 0000, 0000, 0000, 00PS
```

SMITHES THEE DOWN, με αυτήν την ορθογραφία. "Ξεπαγώστε" το παιχνίδι και σκοτώστε το δράκο. Θα σας αφήσει ένα Fire Staff. Καθόλου άσχημα, έτσι; Το tip από το Θανάση Μερκούρη.

HINTS 'N' TIPS
ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

DRAGON'S LAIR 2
(ATARI ST - AMIGA)

Στην οθόνη των τίτλων πληκτρολογήστε GET MORDOROC DIRK και θα δείτε όλες τις πίστες του παιχνιδιού, χωρίς να κουνήσετε ούτε το μικρό σας δαχτυλάκι. Ευτυχώς που υπάρχουν και τα tips, γιατί....

DEFENDER OF THE CROWN
(AMIGA)

Το παλιό καλό παιχνίδι που μας είχε κάνει να χαζέψουμε στην Amiga 1000, όπου το είχαμε πρωτοδεί. Πρόδρομος όσων θα επακολουθούσαν. Τέλος πάντων, την ώρα που βάζετε τη δεύτερη δισκέτα, κρατήστε πατημένο το K και θα αποκτήσετε έναν αριθμητικά και ποιοτικά αξιοσέβαστο στρατό από ιππότες. Από τον Παντελή Βεντρίκιο.

ALLEYKAT
(CBM)

Και για του λόγου του αληθές, πάρτε και τρέξτε και αυτό το listing, πριν φορτώσετε το παιχνίδι. Σας δίνει άπειρη ενέργεια:

```
20 SYS 63276: POKE 783, 1:
   POKE 829, 0: POKE 830, 64:
   POKE 831, 0:POKE 832, 72:
   SYS 62828
30 GOSUB 50
40 FOR 1=679 TO 820: POKE1,
   PEEK(15705+1): NEXT: END
50 FOR 1=997 TO 1057: READ
   X: POKE 1, X:NEXT
60 DATA 165, 2, 133, 2, 240,
   245, 32, 215, 2, 169, 55,
   141, 45, 225, 169, 224, 141,
   57, 225, 169, 3
70 DATA 141, 58, 225, 169, 76,
   141, 56, 225, 169, 0, 1 41,
   213, 2, 169, 224, 141, 214,
   2, 162, 10
80 DATA 189, 26, 4, 157, 224,
   3, 202, 16, 247, 76, 167, 2,
   169, 148, 141, 219, 12, 108,
   0, 128
90 RETURN
```

Αν, ωστόσο, δεν θέλετε άπειρη ενέργεια αλλά άπειρα χρήματα, τρέξτε αυτό το listing:

```
10 FOR A=65280 TO 65321:
   READ Z: POKE A, Z: NEXT:
   SYS 62806: POKE1013, 255
20 DATA 169, 13, 141, 42, 225,
   169, 255, 141, 43, 225, 76,
   0, 244, 169
30 DATA 165, 141, 11, 17, 141,
   17, 17, 169, 0, 141, 127, 16,
   141, 129, 16
40 DATA 169, 240, 141, 248,
   15, 169, 34, 141, 249, 1, 5,
   76, 208, 207
```

Και τα δύο μας ήρθαν από τον Αντώνη Κριτή.

IRIDIS ALPHA
(COMMODORE)

Βλέπω ποιοτική (δυστυχώς όχι και ποσοτική) αναβάθμιση στους Commodore-άδες της παρέας. Βάλτε την κασέτα του παιχνιδιού στο κασετόφωνο. Μόλις ο υπολογιστής κάνει reset, δώ-στε:

```
POKE 23060, 76
POKE 23061, 30
POKE 23062, 90
SYS 16384
```

και το παιχνίδι θα αρχίσει με άπειρες ζωές.

Χρήστο Παυλάκο, εύγε, παιδί μου.

Ωστόσο, τι βλέπω; Ξημέρωσε κιόλας. Οι πρώτες ακτίνες του ήλιου τρυπάνε το φωσφορικό πράσινο του monitor. Αντε, ώρα να ορμήσουμε πάλι έξω, στο νέφος. Καλημέρα.

ΕΠΕΜΒΑΣΗ — SPECTRUM

SHADOW DANCER

του Θ. Δεβελέγκα

Είχαμε το "Χορεύοντας στη βροχή" και το "Χορεύοντας με τους λύκους". Τώρα μας προκύπτει και ο "Χορευτής της σκιάς", ή αλλιώς Shadow dancer. Παιχνίδι συγγενικό του Double Dragon και του Shinobi και αρκετά δύσκολο.

Με την επέμβαση όμως που ετοίμασα, μπορείτε να κυκλοφορείτε άφοβα: άπειρες ζωές και μαγεία, για να μη λέτε ότι δεν σας προσέχουμε.

Ακολουθήστε τη συνηθισμένη διαδικασία, και με αυτό το listing, και... δώστε τους ένα γερό χέρι ξύλο.

```
10 REM SHADOW DANCER HACK
20 REM BY THEO DEVELEGAS
30 CLEAR 4E4: LET SUM=0
40 FOR F=3E4 TO 9E9: READ A
50 IF A>255 THEN GOTO 70
60 POKE F, A: LET SUM=SUM+A: NEXT F
70 IF A<>SUM THEN PRINT 'ERROR!':
   STOP
80 PRINT USR 3E4
90 DATA 221, 33, 203, 92, 17, 54, 4
100 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5, 48,
   241
110 DATA 33, 85, 117, 17, 203, 92, 1,
   20, 0
120 DATA 237, 176, 33, 207, 88, 34,
   202, 93
130 DATA 34, 226, 93, 213, 201, 175,
   50, 81, 107
140 DATA 62, 58, 50, 143, 108, 50,
   60, 133
150 DATA 195, 154, 235
```

QUICKWRITE

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

• του Απόλλωνα Κουτλίδη

Ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα που συναντάνε οι χειριστές της AMIGA είναι το Word Processing – και ακόμα περισσότερο, γι' αυτούς που δεν έχουν επέκταση μνήμης, η δημιουργία ενός κειμένου γίνεται πραγματικός εφιάλτης. Το QuickWrite φτιάχτηκε, για να καλύψει ένα κενό στην αγορά: αυτό του επεξεργαστή κειμένων μεσαίων κυβικών. Και σε αυτή την κατηγορία τα καταφέρνει θαυμάσια.

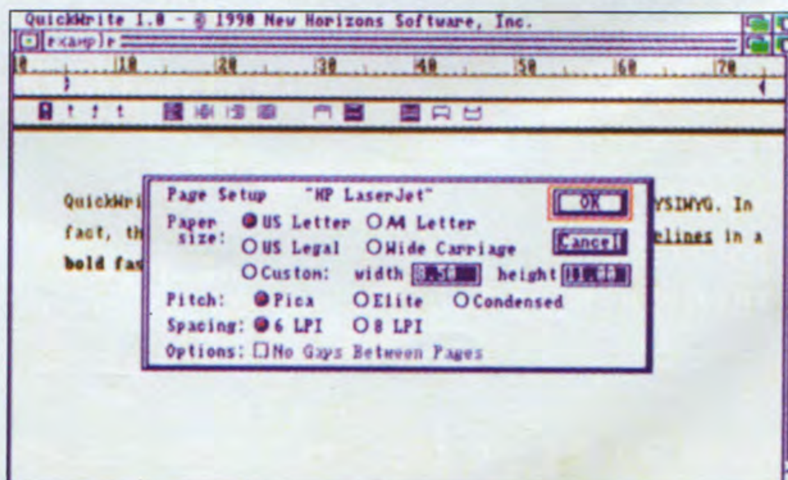
Μέχρι τώρα, τα πακέτα επεξεργασίας κειμένου που κυκλοφορούσαν για την AMIGA ανήκαν σε δυο κατηγορίες: τα πολύ ακριβά - αλλά και επαρκή - και τα οικονομικά αλλά και δυσκίνητα. Τα μεν είναι πολύ μακριά από το μέσο χρήστη και τα δε τόσο εκνευριστικά, ώστε να χαρακτηρίζονται πολλές φορές μη χρησιμοποιήσιμα. Και οι ταλαίπωροι χρήστες της AMIGA - ειδικά οι ιδιοκτήτες της A500 - φτάνανε συχνά στα όρια της τρέλας στην προσπάθεια να βγάλουν άκρη με τα word processors και τον εκτυπωτή τους, μια που στα περισσότερα "οικονομικά" πακέτα ο χειρισμός του εκτυπωτή από το πρόγραμμα είναι πρακτικά... ανύπαρκτος!

Το κενό ανάμεσα σε αυτές τις δύο κατηγορίες ήρθε να καλύψει το QuickWrite, προσφέροντας υψηλή ποιότητα και εξελιγμένες δυνατότητες με μια από τις χαμηλότερες τιμές του χώρου. Η παρουσίαση που θα κάνουμε θα συμπεριλάβει αρκετές συγκρίσεις με τα δύο πλέον αντιπροσωπευτικά word processors που κυκλοφορούν ήδη στην αγορά. Αυτό θεωρήθηκε σκόπιμο, γιατί δίνει ένα επαρκές μέσο σύγκρισης, ώστε να γίνει προφανής η θέση του QuickWrite στην αγορά, και παράλληλα επιτρέπει ακόμη και σε όσους δεν έχουν πείρα από επεξεργαστές κειμένου να κατανοήσουν τα πλεονεκτήματα αλλά και τα μειονεκτήματά του. Τα πακέτα, στα οποία θα αναφερθούμε, είναι το Protext 5 και το Kindwords.

ΕΝΑ ΠΑΚΕΤΟ ΜΕ ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Το QuickWrite έχει κατασκευαστεί ειδικά, για να μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε χωρίς καμιά πρόσθεση στο μηχάνημά σας. Θα λειτουργήσει θαυμάσια με 512 Κ και ένα drive, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορεί να εκμεταλλευτεί ό,τι επέκταση συναντήσει. Όλο το πρόγραμμα βρίσκεται σε μία και μοναδική δισκέτα, ώστε να αποφεύγονται οι χρονοβόρες και εκνευριστικές αλλαγές δίσκων. Οι λειτουργίες που χρειάζονται παραπάνω από 512 Κ μνήμης, για να δείξουν τον καλύτερό τους εαυτό, είναι ελάχιστες και η ταχύτητα του προγράμματος είναι πραγματικά καλή. Από αυτή τη σκοπιά υπερφαλαγγίζει τους ακριβούς του ανταγωνιστές (όπως το Protext 5), ενώ σας παρέχει πολλές από τις εξελιγμένες τους δυνατότητες.

Ακόμα και ο ενσωματωμένος διορθωτής (spell checker) που, σημειωτέον, έχει ένα λεξιλόγιο 50.000 λέξεων, δεν απαιτεί έξτρα hardware (αν και ένα Megabyte θα επιτάχυνε ιδιαίτερα τη διαδικασία του ψαξίματος). Η λειτουργία του παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, εφόσον είναι σπάνιο χαρακτηριστικό για πακέτα μικρού κόστους. Παρά τις ανησυχίες μας αποδείχτηκε πολύ καλός για τα κυβικά του και, αν και το λεξιλόγιό του δεν είναι επαγγελματικών



Ο χειρισμός του format σελίδας και των επιλογών εκτύπωσης είναι πολύ απλός και φιλικός και δεν μπερδεύει το χρήστη με υπο-μενού του υπο-μενού κ.ο.κ. Γενικά, η φιλοσοφία του ενός παραθύρου για πολλές εργασίες είναι από τα βασικά χαρακτηριστικά του προγράμματος.

προδιαγραφών, έχει δυνατότητες εκμάθησης, ώστε να μπορείτε να το επεκτείνετε σύμφωνα με τις ανάγκες σας, χρησιμοποιώντας ακόμη και εξειδικευμένες λέξεις και ορολογίες.

Το λεξιλόγιο του Kindwords είναι βέβαια μεγαλύτερο (90.000 λέξεις), αλλά το QuickWrite είναι σε σημαντικό βαθμό γρηγορότερο και μπορεί να δουλέψει και σε αρκετά μεγάλα κείμενα χωρίς να απαιτεί επέκταση μνήμης. Σε τελική ανάλυση, βέβαια, ο διορθωτής δεν θα σας φανεί ιδιαίτερα χρήσιμος, αν δουλεύετε με ελληνικά κείμενα, επειδή το λεξιλόγιό του είναι αγγλικό!

ΑΝΑΠΤΥΓΜΕΝΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Ένα από τα κυριότερα χαρακτηριστικά του QuickWrite είναι τα macros. Για όσους δεν έτυχε να γνωρίζουν τι είναι αυτά, λέμε ότι πρόκειται για κάποια πλήκτρα (ή συνδυασμούς πλήκτρων) όπως τα function keys, για παράδειγμα, που επιφορτίζονται να κάνουν κάποιες εργασίες τις οποίες καθορίζει ο χρήστης.

Για παράδειγμα, μπορείτε να επιφορτίσετε το πλήκτρο F5 να παραγραφοποιεί, να στοιχίζει και να μορφοποιεί μια παράγραφο, εξοικονομώντας σας έτσι πάνω από έξι ενέργειες! Τα macros δεν είναι καθόλου πρωτότυπο χαρακτηριστικό, αλλά είναι αρκετά πρωτότυπος, για προγράμματα αυτής της κατηγορίας, ο τρόπος με τον οποίο αυτά καθορίζονται. Συνήθως αυτό γίνεται με τη μέθοδο της "μαγνητοφώνησης", ενεργοποιώντας το macro μαγνητόφωνο και κάνοντας τις ενέργειες που θέλετε - έτσι καταχωρούνται στο πλήκτρο που ορίζετε και μπορείτε μετά να τις επαναλάβετε με το πάτημά του και μόνον.

Το QuickWrite δεν ακολουθεί αυτή τη μέθοδο, αλλά έχει ενσωματώσει στον κώδικά του ένα είδος γλώσσας, με την οποία καθορίζονται τα macros. Αυτό δίνει πολύ μεγαλύτερη ευελιξία, αλλά απογοητεύει τους νέους χρήστες με τη σχετική της πολυπλοκότητα.

Υπάρχουν όμως και τα μελανά σημεία στο QuickWrite: η διαχείριση των αρχείων γίνεται με ένα σύστημα που θυμίζει πολύ Macintosh, το οποίο, αν και σε ένα mac με σκληρό δίσκο θα συμπεριφερόταν άριστα, σε μια AMIGA με δύο drives είναι απελπιστικά αργό και εκνευριστικά πολύπλοκο. Ακόμα και η διαχείριση του DOS είναι πιο εύχρηστη - και νομίζω ότι αυτό μπορεί να σας δώσει παραστατικότατα να καταλάβετε την απελπισία μου!

Είπα όμως "χαλάλι", όταν ειδα την επιλογή που επιτρέπει να σωθούν αρχεία απευθείας σε Professional Page, QuickWrite ή ASCII format, καθιστώντας το πολύ βολικό για μεταφορές σε DTP πακέτα, ειδικά μάλιστα σε αυτό της Gold Disk.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στο σύνολό του το QuickWrite είναι ένα απόλυτα επαρκές word processor με πολλές αναπτυγμένες δυνατότητες και ικανοποιητικά χαρακτηριστικά ταχύτητας και φιλικότητας. Τα καταφέρνει θαυμάσια με τους περισσότερους printers (και αυτό ήταν μια πολύ μεγάλη ανακούφιση) και είναι ιδεώδες για μηχανήματα με περιορισμένο configuration.



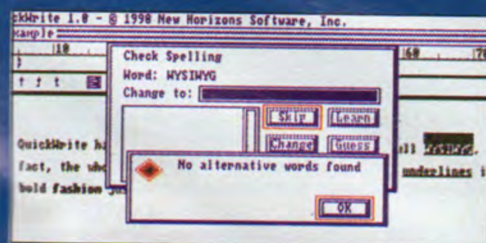
Επιλογές χρώματος κειμένου, χειρισμού αρχείων, επιλογών του χρήστη καθώς και μέτρησης μεγέθους σελίδας, συγκεντρωμένες και πάλι σε ένα παράθυρο για τη δική σας ευκολία.

Αναμφίβολα, έχει μειονεκτήματα (για παράδειγμα δεν μπορεί να προσθέσει graphics στο κείμενό σας), αλλά η σχέση τιμής/απόδοσης που προσφέρει είναι πραγματικά επαναστατική.

Για όσους δουλεύουν με 512 K και/ή ένα μόνον drive είναι μια θαυμάσια λύση, προσφερόμενο

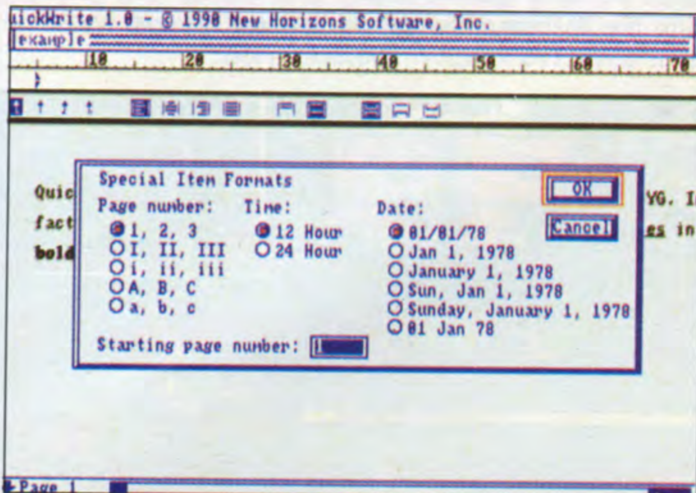
Το QuickWrite είναι ένα απόλυτα επαρκές word processor με πολλές αναπτυγμένες δυνατότητες και ικανοποιητικά χαρακτηριστικά ταχύτητας και φιλικότητας.

στην ίδια τιμή με το χαμηλότερων προδιαγραφών Kindwords και στο ένα τρίτο της τιμής του Protext 5. Γι' αυτούς τους λόγους, πιστεύουμε ότι θα προσφέρει ανακούφιση σε πολλούς χρήστες της AMIGA.



Το περιορισμένο λεξιλόγιο του διορθωτή λαθών συχνά θα προβληματίσει όσους τον χρησιμοποιήσουν συστηματικά. Μη έχοντας πολλές εναλλακτικές προτάσεις "ανορθόγραφης" εκφοράς κάποιας λέξης, είναι πιθανόν να μη διορθώσει κάποια λέξη που υποτίθεται ότι γνωρίζει. Εκτός αυτού, η μέθοδος ψαξίματος που έχει υιοθετηθεί είναι γραμμική, και μπορεί η διόρθωση ενός μεγάλου κειμένου να αποδειχτεί πολύ χρονοβόρα διαδικασία.

Και πάλι επίδειξη φιλικότητας, αυτή τη φορά με τις επιλογές για το σύστημα απεικόνισης ημερομηνιών και ώρας.



Public Domain

Φυσικά, δεν χρειάζεται να αναφέρουμε ότι μπορείτε κι εσείς να μας στείλετε σχόλια και στοιχεία (σε ποια database το βρήκατε, αν υπάρχει στην Ελλάδα κ.λπ.) για οποιοδήποτε PD πρόγραμμα πιστεύετε ότι αξίζει να μιλήσουμε. Ένα γράμμα για το Pixel και την ένδειξη "PD προγράμματα" αρκεί. Ξεκινάμε με utilities και με ένα πρόγραμμα που μπορεί και καταφέρνει τα αδύνατα.

Δώστε ρουτίνες στο λαό. Το public domain πρόγραμμα δεν είναι μόνο εργαλείο, είναι και χόμπυ. Δεν ξέρεις τι μανία σε πιάνει, όταν χώνεσαι μέσα στις βιβλιοθήκες των BBS για να ανακαλύψεις πλήθος από μικρά και περίεργα προγραμματάκια που περιμένουν να σου κάνουν τη ζωή πιο εύκολη (ή πιο δύσκολη, αν έχουν κανένα bug). Το μενού και αυτή τη φορά είναι πλήρες και περιλαμβάνει games, utilities και demos.

• του Γ. Κυπαρίσση

UTILITIES

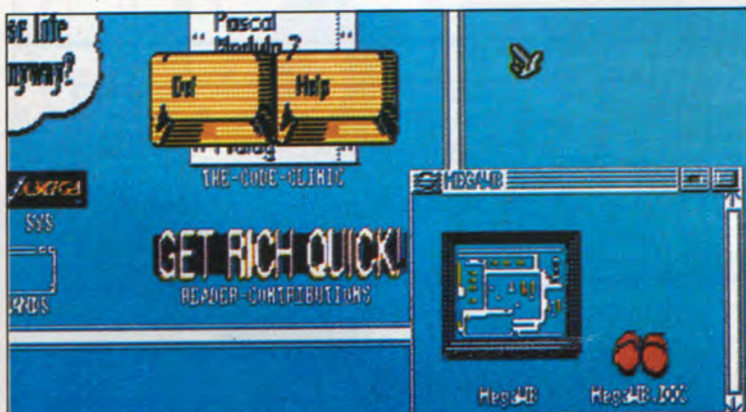
MEGA WB
(AMIGA)

Η γκρίνια των κατόχων της Amiga για τα υψηλά modes ανάλυσης είναι μόνιμη. Βλέπετε, δεν είναι μόνο φιλοδοξία, είναι και ανάγκη. Όπως και να το κάνουμε, μια οθόνη του Workbench έχει πολύ περισσότερο διαθέσιμο χώρο όσο αυξάνεται η ανάλυση. Ποια λύση υπάρχει;

Ή να προμηθευτείτε κάποιο μηχανισμό antiflickering, ή... να μεγαλώσετε την οθόνη! Το Mega WB κάνει ακριβώς αυτό. Αυτό που βλέπετε στην οθόνη είναι μόνο ένα κομμάτι του Workbench, επάνω σε μια "φανταστική" οθόνη πολύ μεγαλύτερη της κανονικής. Σαν αποτέλεσμα έχετε περισσότερο διαθέσιμο χώρο, αλλά θα πρέπει να σκρολάρετε συνέχεια από εδώ και από εκεί για να έχετε πλήρη εικόνα.

Επίσης, θα πρέπει να πούμε ότι το πρόγραμμα καταναλώνει γερές ποσότητες μνήμης, γι' αυτό και συστήνεται μόνο στους φίλους με 1 MB.

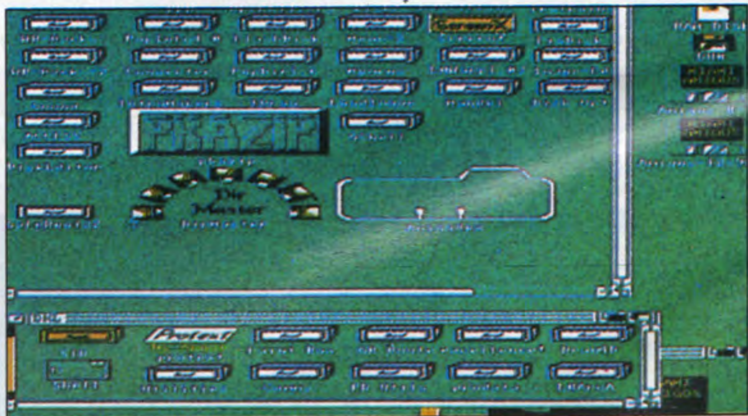
Αν και όχι τόσο λειτουργικό, σίγουρα είναι μια πολύ πρωτότυπη ιδέα.





ANTIFLICKER
(AMIGA)

Όλοι σας έχετε σίγουρα την κρυφή επιθυμία να δουλέψετε κάποια μέρα την Amiga σας στην υψηλή ανάλυση. Όμως, τα χορταστικά σας όνειρα περί χιλιάδων pixels σταματούν, μόλις ακούσετε την τιμή του πρόσθετου κυκλώματος flicker fixer. Για μια ακόμη φορά, ωστόσο, οι PD βιβλιοθήκες αποδεικνύονται μαγικές. Αντί να ανοιγοκλείνετε λοιπόν τα μάτια σας στο ρυθμό του flickering, ψάξτε για το προγραμματάκι Antiflicker. Η αποτελεσματικότητά του είναι αξιοθαύμαστη. Χρησιμοποιώντας τεχνικές dithering και anti-aliasing, καταφέρνει να εξομαλύνει το τρεμούλιασμα, επιδρώντας στα χρώματα της οθόνης, χωρίς όμως να τα αλλοιώνει. Το μόνο αρνητικό αποτέλεσμα είναι ότι τα αντικείμενα εμφανίζονται κάπως "ξεθωριασμένα" στις άκρες τους, αλλά αυτό μάλλον δεν θα πρέπει να σας απασχολεί ιδιαίτερα. Επιτέλους, υψηλή ανάλυση! Αντιγράψτε το αρχείο στο c directory του Workbench και μπορείτε να το τρέξετε από το startup sequence. Τα περισσότερα προγράμματα συνεργάζονται θαυμάσια, εκτός από εκείνα που παρακάμπτουν το λειτουργικό στη δημιουργία της οθόνης (δυστυχώς, ένα από αυτά είναι και το DPaint). Ωστόσο, δεν έχετε παρά να πειραματιστείτε.



STE SOUND TRACKER
(ST)



Να κι ένα PD πρόγραμμα που κάνει υπερήφανους τους κατόχους των STE. Η συλλογή των Fingerbobs περιλαμβάνει δέκα μελωδίες, οι οποίες προς ζήλειαν όλων των STFM κατόχων είναι ψηφιοποιημένες και πλήρως στερεοφωνικές. Τα κομμάτια είναι πολύ όμορφα, είναι γεμάτα από νέα samples και δεν έχουν καμιά σχέση με την παλιά ηχορρύπανση του ST sound chip. Συνδέστε το computer στο stereo και δώστε ένταση!

Public Domain



FRACTAL CHAOS
(ST)



Κανείς κάτοχος υπολογιστή δεν μπορεί να αντισταθεί στη γοητεία που ασκούν τα σχήματα fractals.

Το πρόγραμμα αυτό δεν είναι απλά ένα demo τέτοιων σχημάτων, αλλά διαθέτει ένα πλήρες μενού για να δημιουργήσετε τα fractals που εσείς θέλετε.

Εξερευνήστε τη θεωρία του χάους με εικόνες και αποθηκεύστε τα fractals στη δισκέτα ή δημιουργήστε ένα video κλιπ με κινούμενα πολύχρωμα σχέδια. Ζήτω το Χάος!

GAMES EXODUS
(ST)



Θαυμάσια δουλειά των Budgie boys που ξαναβρίσκονται στο προσκήνιο του κόσμου των PD. Το παιχνίδι είναι ένα κανονικό shoot 'em up, multiscrolling παρακαλώ, που μας γυρίζει πίσω στα χρόνια των εθιστικών SlapFighter και Goldrunner. Ό,τι συναντάτε προσφέρεται προς ανατίναξη. Μην διστάζετε! Από τις καλύτερες νέες κυκλοφορίες.



MONOPOLY
(AMIGA)



Η έκδοση για την Amiga του πολυαγαπημένου μας επιτραπέζιου, γραμμένου από τον Ed Musgrove. Το πρόγραμμα δεν είναι καθόλου "φτηνοδουλειά", μια και - όπως ακούσαμε - στα κουτσομπολιά των BBS ο Ed είχε σκοπό να συνεργαστεί με κάποιο software house για να κυκλοφορήσει επίσημα το παιχνίδι, όμως κάτι έγινε και η δουλειά "στράβωσε". Καλύτερα για μας βέβαια, γιατί έχουμε Monopoly στην Amiga τσάμπα. Καλές επενδύσεις και μην δείχνετε οίκτο στο νοίκι!

DEMOS

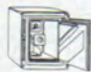
WALKER 2
(ST)



Θαυμάσιο δείγμα animation ψηφιοποιημένων εικόνων. Ένα ελικόπτερο τριγυρνά ανάμεσα στα κτήρια μια πόλης, στα ίχνη του τρομερού Walker, του άρματος με τα μεγάλα πόδια που είχαμε δει στον Πόλεμο των Άστρων. Τα δυο σκάφη συναντιώνται μέσα στη νύχτα, η αναμέτρηση αρχίζει και ο ST κάνει ό,τι καλύτερο μπορεί.



REAL 3D PICTURE SHOW
(AMIGA)



Συλλογή εικόνων που έχουν δημιουργηθεί με το φημισμένο πρόγραμμα ray-tracing για γερά νεύρα. Καλά θα κάνετε να πιστέψετε ό,τι βλέπετε, αν και μάλλον θα είναι πολύ δύσκολο. Οι εικόνες είναι high resolution, interlaced, ray-traced ή HAM και η ποιότητά τους θα σας κόψει την ανάσα. Θα χρειαστείτε σίγουρα αρκετή προσπάθεια να πάρετε τα μάτια σας από το monitor.



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ GAMEBOY

ΟΙ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ



Εντάξει, εντάξει. Η αγωνία σας τελείωσε. Έχουμε τις σωστές απαντήσεις για το διαγωνισμό Gameboy, που δημοσιεύτηκε στο τεύχος Σεπτεμβρίου του PIXEL. Τα έπαθλα ήταν 10 Gameboy και η συμμετοχή ήταν πράγματι εντυπωσιακή. Ωστόσο, ας ρίξουμε μια ματιά στις σωστές απαντήσεις.Η πρώτη ερώτηση είχε τρεις οθόνες και έπρεπε να βρείτε σε ποιο παιχνίδι ανήκει η καθεμία.

Η πρώτη ήταν από το New Zealand Story, η δεύτερη από το Puzznik και η τρίτη από το Bombuzal. Συνεπώς, οι σωστές επιλογές για την πρώτη ερώτηση είναι οι Γ, Δ και Θ.

Πάμε στη δεύτερη τώρα, όπου είχε δύο σκέλη. Σας ρωτούσε το όνομα του ήρωα του παιχνιδιού Rainbow Islands, καθώς και σε ποιο άλλο παιχνίδι συναντάμε ήρωα με το ίδιο όνομα. Το όνομα ήταν Bob και το παιχνίδι το Bubble Bobble. Συνεπώς, οι σωστές επιλογές για τη δεύτερη ερώτηση είναι οι Γ και Ε.

Η τρίτη ερώτηση είχε να κάνει με τη χώρα καταγωγής του Tetris, που είναι - πράγμα πασίγνωστο - η Ρωσία. Άρα, η σωστή επιλογή για την τρίτη ερώτηση είναι η Γ.

Η τέταρτη και τελευταία ερώτηση του διαγωνισμού σάς ζητούσε να βρείτε το είδος κάποιων παιχνιδιών. Το πρώτο ήταν το Klax, που είναι puzzle game, το δεύτερο το Loom που είναι adventure και το τρίτο, το World Class Leaderboard που είναι φυσικά sports game (golf στην ουσία). Οι σωστές επιλογές εδώ είναι οι Α, Ε και Ι.

Κουπόνια με σωστές απαντήσεις βρέθηκαν περίπου 430. Μέσα από αυτά θα κληρωθούν οι δέκα τυχεροί που θα πάρουν από ένα Gameboy, προσφορά της C.ITOH & Co (Hellas) Ltd/Nintendo (Καραγεώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222229, 3222652), που είναι και η αντιπροσωπία της Nintendo στη χώρα μας.

Η κλήρωση θα γίνει το Σάββατο 9 Νοεμβρίου, στις 12:00 το μεσημέρι, στο κατάστημα OMNI SHOP (Σουλτάνη 17, στα Εξάρχεια), όπου θα σας περιμένουμε για να εκλέξουμε μαζί τους δέκα τυχερούς, να πιούμε αναψυκτικά (ειδικά επιλεγμένα από την σύνταξη του PIXEL) και βέβαια να μιλήσουμε για home micros και game consoles.

Όλα τα ονόματα όσων απάντησαν σωστά θα τα βρείτε στη σελίδα 124

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 1.000.000 ΔΡΧ

Το Spin Software House και το PIXEL προκηρύσσουν διαγωνισμό για ανάπτυξη game software για τα format IBM compatible, Amiga 500 και Amstrad 6128 στις κατηγορίες adventure, shoot 'em up, strategy και puzzle game...

και βραβεύουν με...500.000 ΔΡΧ

το καλύτερο game ανεξαρτήτως format και κατηγορίας,

ακόμα

100.000 ΔΡΧ Για το καλύτερο shoot 'em up...
100.000 ΔΡΧ Για το ευρυματικότερο adventure...
100.000 ΔΡΧ Για το εξυπνότερο puzzle...
100.000 ΔΡΧ Για το αρτιότερο strategy...

... ανεξαρτήτως format.

Και!

100.000ΔΡΧ σε δώρα για 10 τυχερούς που θα βγούν με κλήρωση και θα κερδίσουν hi-tech προϊόντα, αθλητικά είδη και άλλα φανταστικά δώρα!

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

1) Τα προγράμματα που θα συμμετάσχουν στο διαγωνισμό θα εξεταστούν από τη συντακτική επιτροπή του περιοδικού PIXEL, η οποία κάνει κάθε μήνα τα game reviews του περιοδικού.

2) Για να λάβουν μέρος στη βράβευση τα προγράμματα, πρέπει να ξεπερνούν κατά μέσο όρο το 50% της βαθμολογίας των reviews του PIXEL. Ο μέσος όρος βγαίνει από το άθροισμα της βαθμολογίας γραφικών, ήχου, και game play, ενώ για το έπαθλο των 500.000 ΔΡΧ θα λάβουν μέρος τα προγράμματα που συμπληρώνουν βαθμολογία άνω του 70%, όπως θα βαθμολογηθούν από την εξεταστική επιτροπή του περιοδικού.

3) Τελευταία ημερομηνία υποβολής συμμετοχών ορίζεται η 31Νοεμβρίου 1991 με βάση την σφραγίδα των ΕΛΤΑ ή την παράδοση στα γραφεία του περιοδικού PIXEL.

4) Ολα τα προγράμματα που θα σταλούν ταχυδρομικά ή θα κατατεθούν στο περιοδικό περνούν αυτόματα στη διαθεσή του και δεν υποχρεούται να τα επιστρέψει, καθώς επίσης εκχωρείται από τον συμμετέχοντα το δικαίωμα να τα διαθέσει, να τα τροποποιήσει ή και ν' αναπαραγάγει οποτεδήποτε χωρίς να απαιτείται η συναίνεση ή η έγκριση του δημιουργού και ανεξάρτητα από την βράβευση του προγράμματος ή όχι, αφού το δικαίωμά του αυτό το έχει ήδη εκχωρήσει στο περιοδικό.

5) Ο δημιουργός του προγράμματος μετά τη συμμετοχή του στο διαγωνισμό δεν μπορεί να αξιοποιήσει για λογαριασμό του ή να παραχωρήσει σε τρίτο το πρόγραμμα.

6) Προγράμματα που είναι αντιγραφές ή προστατεύονται από copyright δεν θα γίνονται δεκτά.

ΣΤΕΙΛΤΕ ΛΟΙΠΟΝ ΤΩΡΑ!!
το κουπόνι συμμετοχής μαζί με το πρόγραμμά σας στη διεύθυνση:
ΔΙΑΓΩΝ ΙΣΜΟΣ SPIN/PIXEL
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Αποδέχομαι ανεπιφύλακτα όλους τους όρους συμμετοχής του διαγωνισμού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ...............................

ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΟΣ...............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ...............................

ΠΟΛΗ...............................Τ.Κ...............................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ...............................

FORMAT...............................

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ...............................

ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ...............................

ΥΠΟΓΡΑΦΗ...............................

ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΑΝΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ...............................

ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ...............................

ΓΕΥΘΥΜΟ ΓΡΑΦΗΜΑ

• *Γράφει ο Δ. ΓΑΖΗΛΑΣ*

ΣΙΝΕ-SPECTRUM

Χρειάστηκε να περάσουν τριάντα χρόνια για να καταλάβει ο Αλφρέδος Νόμπελ τις τεράστιες δυνατότητες της εφεύρεσής του, της δυναμίτιδας. Κι αυτό γιατί, το 1865 που την ανακάλυψε, δεν φανταζόταν καν ότι με αυτή θα μπορούσε να τινάξει βράχια, κτήρια και χρηματοκιβώτια. Πίστευε απλά ότι η δυναμίτιδα μπορούσε μόνο να τινάζει χαλιά, πεποίθηση, την ορθότητα της οποίας προσπάθησε να αποδείξει χρησιμοποιώντας το ακριβό περσικό χαλί της σπιτονοικοκυράς του, στο οποίο, αφού το 'κανε ρολό, έβαλε μέσα μία ράβδο δυναμίτιδα κι άναψε το φιτίλι. Η επιτυχία του πειράματος ήταν απρόσμενη: Όχι μόνο τινάχτηκε η σκόνη από το χαλί, αλλά και το ίδιο το χαλί έγινε σκόνη. Επιπλέον, οι ομπρελιές που του 'ριξε η σπιτονοικοκυρά του, τον οδήγησαν στη δεύτερη μεγάλη ανακάλυψή του, τον κόπανο της μπουγάδας, εφεύρεση που του εξασφάλισε αρκετά χρήματα για να θεσμοθετήσει, αρχικά, το βραβείο Νόμπελ Ιατρικής (για όποιο γιατρό έβρισκε θεραπεία για τα καρούμπαλα που του προκάλεσαν οι ομπρελιές) και, στη συνέχεια, τα ομώνυμα βραβεία για τη λογοτεχνία, τη Χημεία, τη Φυσική και την Ειρήνη.

Μεγάλοι καλλιτέχνες, επιστήμονες και ανθρωπιστές τιμήθηκαν με τα βραβεία αυτά. Στο πέρασμα όμως του αιώνα, παρά την καθιέρωσή τους και την αίγλη τους, δεν έλειψαν και τα μελανά σημεία στην ιστορία του θεσμού, όπως για παράδειγμα το 1945 που το Νόμπελ Λογοτεχνίας απονεμήθηκε στον Ινδό ποιητή Ιντσού Χαν, ο οποίος, όπως αποδείχτηκε αργότερα, αντέγραφε στιχάκια από τα φύλλα του ημερολογίου και τα παρουσίαζε για δικά του ποιήματα ή το 1959 που και πάλι το ίδιο Νόμπελ (Λογοτεχνίας) δόθηκε στο Φινλανδό Ντίντριχ Ούλαφ Γιόχανσον, παρ' όλο που 'ταν τελείως αγράμματος, σε σημείο που αντί για υπογραφή έβαζε σταυρό, κάνοντας τις περισσότερες φορές ακόμα και σ' αυτόν ορθογραφικά λάθη.

Αλλά οι περιπτώσεις αυτές – και πολλές άλλες – ωχριούν μπροστά στην άδικη, παράλογη και ανήθικη μη απονομή, το 1986, του Νόμπελ Ειρήνης στη γνωστή κινηματογραφική ταινία "Παιχνίδια Πολέμου". Κι αυτό γιατί τα μέλη της επιτροπής απονομής των βραβείων αρνιόνταν πεισματικά να πιστέψουν ότι μια ταινία με πρωταγωνιστή έναν super computer μπορούσε ποτέ να διασώσει την παγκόσμια Ειρήνη!! Κι όμως, η αλήθεια ήταν τελείως διαφορετική, αφού οι αξιωματούχοι του Αμερικανικού Πενταγώνου μόλις είδαν την ταινία και, ιδιαίτερα, την τελευταία σκηνή της, όπου ο super computer δεν μπορεί να κερδίσει στην τρίλιζα και φέρνει συνέχεια ισοπαλίες, τους μπήκαν ψύλλοι στ' αυτιά κι ανήσυχοι έτρεξαν ένα πρόγραμμα τρίλιζας στον υπολογιστή του Πενταγώνου που ελέγχει τις στρατιωτικές δυνάμεις του ΝΑΤΟ και τους πυρηνικούς πυραύλους. Τα αποτελέσματα ήταν απογοητευτικά: Ο υπολογιστής τους όχι μόνο δεν μπόρεσε να αποσπάσει ισοπαλία, όπως ο συνάδελφός του στην ταινία, αλλά έχασε κιόλας με 8–0. Καταλαβαίνοντας έντρομοι ότι ένα κομπιούτερ, που δεν μπορεί να κερδίσει στην τρίλιζα, αποκλείεται να μπορέσει να κερδίσει και τον Τρίτο Παγκόσμιο Πόλεμο, υπέγραψαν αμέσως τη συνθήκη SALT-2 για τη μείωση των εξοπλισμών. (Πάντως μετά το ρεζιλίκι αυτό, το Αμερικανικό Πεντάγωνο αποφάσισε την άμεση αντικατάσταση του υπολογιστή του με νεότερο μοντέλο. Βέβαια, τα μηχανήματα αυτά, με τα εκατομμύρια ολοκληρωμένα, τους εξελιγμένους επεξεργαστές και τις τεράστιες μνήμες κοστίζουν πιο ακριβά και από τα cartridges του Atari Lynx. Μιλάμε δηλαδή για αστρονομικά ποσά. Το μοντέλο Z=Ψ της IBM, για παράδειγμα, κοστίζει τριάντα δυόμισι δισεκατομμύρια δολάρια χωρίς το Φ.Π.Α. – γι' αυτό άλλωστε και η "Γαλάζια Κυρία", κατά παράβαση των αρχών, θέλοντας να προωθήσει τις πωλήσεις του, δίνει σε κάθε αγοραστή του μηχανήματος ένα joystick δώρο. Έτσι, προκειμένου το Πεντάγωνο να αποκτήσει σύγχρονο και αποτελεσματικό ηλεκτρονικό υπολογιστή, οι Η.Π.Α. έκαναν αιματηρές οικονομίες για μία τριετία: μέχρι και ο τότε Πρόεδρος Ρήγκαν αναγκάστηκε να σπάσει τον κουμπαρά του και να δώσει το χαρτζιλίκι του στο Υπουργείο Εθνικής Άμυνας. Επιπλέον, οι αμυντικές δαπάνες για το ίδιο διάστημα μειώθηκαν δραματικά. Το ναυπηγικό πρόγραμμα του Αμερικανικού Ναυτικού περιορίστηκε στο ελάχιστο και αντί για τα τέσσερα αεροπλανοφόρα και τις εννιά φρεγάτες που προέβλεπε, ναυπηγήθηκαν μόνο δύο χάρτινες βαρκούλες. Η Αεροπορία μηδένισε σχεδόν τις δαπάνες εκπαίδευσης, κι έτσι οι νέοι πιλότοι δεν εκπαιδεύονταν στο πέταγμα του F-16, αλλά μόνο στο πέταγμα χαρτετού, κι αυτό μόνο στην ταράτσα της σχολής Ικάρων, αφού το αίτημά τους για αγορά μεγαλύτερης καλούμπας, απορρίφθηκε από την επιτροπή προμηθειών. Στο Στρατό Ξηράς οι περικοπές των δαπανών ήταν ακόμα μεγαλύτερες, αφού έφτασαν στο σημείο να μαζεύουν τα άδεια κονσερβοκούτια που έμεναν από το συσσίτιο του προσωπικού και να τα χρησιμοποιούν για την κατασκευή αρμάτων μάχης, κατορθώνοντας όχι μόνο τον οικονομικό στόχο του προγράμματος, αφού ο – πανάκριβος στην αγορά μετάλλου – συμπαγής χάλυβας αντικαταστάθηκε με καθαρό τενεκέ, αλλά και το στρατιωτικό στόχο, αφού η νέα θωράκιση από κονσέρβες ήταν αδιαπέραστη από αντιαρματικούς πυραύλους, και μόνο με το ανοιχτήρι της κουζίνας μπορούσε να προσβληθεί. Επειδή, επιπλέον, οι κονσέρβες είχαν μείνει άβαφτες, για να μην ξοδευτεί χρώμα, ο αντίπαλος αιφνιδιαζόταν απόλυτα, όπως συνέβη στις επιχειρήσεις του Περσικού, όπου οι Ιρακινοί στρατιώτες έβλεπαν μέσα στην έρημο τεράστιες κονσέρβες SWAN και κομπόστες ροδάκινο να κινούνται ολοταχώς προς το μέρος τους και, μέχρι να καταλάβουν τι γινόταν, βρίσκονταν μπροστά στα πυροβόλα των 25 ιντσών. Πάντως, οι οικονομίες απέδωσαν και το Πεντάγωνο απέκτησε το 1989 τον πολυπόθητο νέο υπολογιστή υψηλής ασφαλείας, ο οποίος

(κι αυτό αποδείχτηκε μετά από δεκάδες tests) μπορεί, όπως κι ο προκάτοχός του, να αδυνατεί να αντιμετωπίσει τους διηπειρωτικούς σοβιετικούς πυραύλους, αλλά στην τρίλιζα και στο τάβλι σκίζει.

Η αρμονική συνεργασία κάμερας και επεξεργαστή, κινηματογράφου και Πληροφορικής, δεν έδωσε στον άνθρωπο μόνο το ανεκτίμητο αγαθό της ειρήνης, αλλά του πρόσφερε (και του προσφέρει) ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας, χάρη στις τέλειες ταινίες που δημιουργήθηκαν από τον επιτυχημένο συνδυασμό τους.

Χάρη στους υπολογιστές, για παράδειγμα, έχουν γυριστεί σκηνές που διαφορετικά δεν θα είχαν γίνει ποτέ. Ιδιαίτερα οι επικίνδυνες σκηνές όπως η μετωπική σύγκρουση δεκαπεντάτονης νταλίκας με μοτοποδήλατο-παπάκι, σκηνή τρομερά επικίνδυνη για τον οδηγό της νταλίκας, προπαντός όταν η ταχύτητα είναι μεγάλη. Ειδικά για το γύρισμα της σκηνής αυτής πάνω από 15 επαγγελματίες κασκαντέρ είχαν σακατευτεί παίζοντας το ρόλο του νταλικιέρη κι αν, τελικά, το ρόλο αυτό δεν τον ανα- λάμβανε μία AMIGA-2000, προγραμματισμένη να οδηγεί το όχημα, θα κλαίγαμε κι άλλα θύματα (το γεγονός ότι στο φορτηγό, μαζί με την AMIGA, έπρεπε να μπει και ο προγραμματιστής που, κρυμμένος στο πίσω κάθισμα, θα την προγραμμάτιζε, δεν μετράει, γιατί ναι μεν ο άτυχος programmer έπαθε καθολικά κατάγματα από τη σύγκρουση, όπως και οι 15 κασκαντέρ που είχαν προηγηθεί, αλλά μόλις βγήκε από το νοσοκομείο μέσα στους επιδέσμους του προσφέρθηκε ο πρωταγωνιστικός ρόλος στην ταινία "Το ξύπνημα της Μούμιας"). Πέρα όμως από την τεράστια βοήθειά της στον τομέα του γυρίσματος επικίνδυνων σκηνών, η Πληροφορική έχει προσφέρει πολλά σε όλους σχεδόν τους τομείς της κινηματογραφίας: Στο πρόσφατο remake του King-Kong, το animation του τεράστιου γορίλα ελεγχόταν από έναν Atari 520 STE, ενώ τα φωνητικά του από ένα Spectrum 48K που 'παιζε σε sampled ήχο την 9η συμφωνία του Μπετόβεν (λαμβάνοντας υπόψη τις ηχητικές δυνατότητες του 48άρη και το ξεχαρβαλωμένο μεγαφωνάκι του, μπορούμε εύκολα να φανταστούμε γιατί η συμφωνία του Μπετόβεν ακουγόταν σαν τις κραυγές του King-Kong).

Όμως, η προσφορά ωφελημάτων δεν περιορίζεται αποκλειστικά στην πλευρά της Πληροφορικής. Το παγκόσμιο computing χρωστάει πάρα πολλά στον κινηματογράφο. Δεκάδες χιλιάδες games έχουν σαν πηγή έμπνευσης τη μεγάλη οθόνη: Robocop, Terminator, Batman, Indiana Jones κ.λπ. Μάλιστα, οι προγραμματιστές δείχνουν ιδιαίτερο κέφι στη μεταφορά ταινιών από την πάνινη οθόνη στο monitor και, ορισμένες φορές, κάνουν πραγματικά θαύματα. Αναφέρουμε χαρακτηριστικά την ταινία Rambo III και τη μεταφορά του σε παιχνίδι που 'ταν τόσο επιτυχημένη, ώστε στην απονομή των βραβείων Oscar της ίδιας χρονιάς, το βραβείο πρώτου ανδρικού ρόλου δόθηκε στο sprite της OCEAN, ενώ ο αληθινός πρωταγωνιστής, ο Stallone, γιουχαΐστηκε άγρια.

Όσο όμως επιτυχία έχει η μεταφορά ταινιών σε computer-games τόσο αποτυχία έχει το αντίστροφο. Γιατί δεν είναι λίγες οι αποτυχημένες προσπάθειες κινηματογραφικών εταιριών να γυρίσουν φιλμ με θέματα παρμένα από hit-games των κομπιούτερς, με πλέον πρόσφατο παράδειγμα την υπερπαραγωγή της Chorion-Pictures "TETRIS", με σενάριο στηριγμένο στο γνωστό παιχνίδι. Παρά τα τεράστια έξοδα, τα τρομερά εφέ και την εξαιρετική σκηνοθεσία, η ταινία εμπορικά απέτυχε, αφού δεν βρέθηκε θεατής πρόθυμος να μείνει κλεισμένος τρεις ώρες στην κινηματογραφική αίθουσα και να βλέπει συνεχώς στην οθόνη να πέφτουν τετράγωνα και ευθείες, ακούγοντας σαν ήχο, πού και πού, κάνα "μπιπ" σε DOLBY STEREO. Βλέποντας τις χαμηλές εισπράξεις και παίρνοντας παράδειγμα από τους ιδιοκτήτες των ουφάδικων, η Chorion-Pictures προσπάθησε να διαδώσει την ταινία της, δίνοντας στο θεατή το δικαίωμα να δει μ' ένα εισιτήριο δύο φορές το έργο, αλλά το κόλπο δεν έπιασε.

Πάντως, η χρησιμοποίηση των υπολογιστών στον κινηματογράφο καθημερινά μεγαλώνει. Έτσι, σήμερα η AMIGA χρησιμοποιείται για τα οπτικά εφέ, ο ATARI για τα ηχητικά εφέ, ο Amstrad για τους τίτλους και ο Spectrum για να πουλάει πορτοκαλάδες στο διάλειμμα.

Nintendo

GAME BOY™ EXPRESS

ΑΠΟ ΤΗΝ



ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ

ΜΕ ΔΩΡΟ ΤΟ TETRIS

ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! ΤΟ GAME BOY ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ ΚΑΙ ΜΕ ΤΗ THIRD WAVE ΦΘΑΝΕΙ EXPRESS *ΣΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΣΑΣ!*

ΤΟ GAME BOY ΕΙΝΑΙ Η ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΠΑΝΤΟΥ *ΑΦΟΥ ΧΩΡΑ ΣΤΗΝ ΤΣΕΠΗ ΣΑΣ!*

ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΓΡΗΓΟΡΗ ΚΑΙ ΖΩΝΤΑΝΗ ΔΡΑΣΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΗ ΠΛΑΚΑ. *ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΤΕ ΤΩΡΑ* ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ ΤΟΥ '90 ΚΑΙ ΖΗΣΤΕ ΤΙΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΧΑΡΙΖΕΙ Η NINTENDO.





ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

HARDWARE

GAME BOY* ΚΑΙ TETRIS	29.900 ΔΡΧ	☐

SOFTWARE

F1 RACE**	9.680 ΔΡΧ.	☐
ALLEYWAY	7.380 ΔΡΧ.	☐
SUPER MARIOLAND	9.680 ΔΡΧ.	☐
SOLAR STRIKER	7.380 ΔΡΧ.	☐
TENNIS***	7.380 ΔΡΧ.	☐
PINBALL-THE REVENGE OF THE GATOR***	7.380 ΔΡΧ.	☐
WIZARDS AND WARRIORS	7.380 ΔΡΧ.	☐
KWIRK***	7.380 ΔΡΧ.	☐
THE AMAZING SPIDERMAN	7.380 ΔΡΧ.	☐
GARGOYLE'S QUEST	7.380 ΔΡΧ.	☐
NINTENDO WORLD CUP***	7.380 ΔΡΧ.	☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..........................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..........................

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ.............. ΤΗΛ...............

ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΑΝΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ..........................

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ..........................

ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
THIRDWAVE
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ, ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ



*ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ
**ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΠΑΙΚΤΕΣ
***ΓΙΑ ΕΝΑΝ Ή ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ

PIXEL
Software Boutique

GAMES

• Τώρα μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.
• Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε
• Πώς;
Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΡΟΣΕΞΤΕ!!
Τις Super PIXELOπροσφορές

ΤΩΡΑ

ΚΑΙ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 9217428, εσωτ. 242

ΚΑΙ Η ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ !!!

ΚΑΙ ΤΩΡΑ
5 ΤΥΧΕΡΟΙ
ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΟΥΝ GAME SOFTWARE ΤΗΣ ΑΡΕΣΚΕΙΑΣ ΤΟΥΣ ΑΞΙΑΣ
10.000 ΔΡΧ.
ΣΤΗΝ ΚΛΗΡΩΣΗ ΠΑΙΡΝΟΥΝ ΜΕΡΟΣ ΟΣΟΙ ΕΧΟΥΝ ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕΙ ΕΣΤΩ ΚΑΙ ΕΝΑ ΜΟΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΟΙ ΠΕΝΤΕ ΤΥΧΕΡΟΙ

1)Βαμβάκης Χρήστος - Αλατσάτων 9
2)Πετρογιάννης Νίκος - Ελπίδος 50
3) Στρίγγος Κώστας - Βάρναλη 7
4)Βέλιος Μηνάς - Νάξου 14-16
5)Αντωνίου Κώστας - Φεραίου 41

ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΩ ΠΑΡΤΕ ΔΩΡΟ ΤΟ **SUPER JOYSTICK** ΤΟΥ **PIXEL**, ΑΞΙΑΣ **2.500** ΔΡΧ.

Arcade I

Μια συλλογή που θα σας καθηλώσει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PCP	C301	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC504	5000	4500

Arcade II

Αν το arcade I σας άρεσε το arcade II θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC302	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC505	5000	4500

Enlightenment DZUIO II

Προσοχή!! θ' αντιμετωπίσετε κάτι παραπάνω από το πραγματικό

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD027	2800	2550

Gold of Realm

Ενα παιχνίδι που σας μεταφέρει στην εποχή των ιπποτών.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD512	3150	2850

Pixelοπροσφορά Νοεμβρίου

Έκπτωση 20% επί των τιμών



Seconds out

Το box δεν ήταν ποτέ εύκολο άθλημα πόσο περισσότερο όταν έχεις ν' αντιμετωπίσεις 5 πρωταθλητές.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD82	3150	2850

Maze adventures

4 παιχνίδια το ένα πιο καλό από το άλλο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC312	5000	4500

Strategy games

5 παιχνίδια στρατηγικής που θα σας συναρπάσουν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC531	5000	4500
Δισκέτα 3,5 PC	PC331	5000	4500

Sinbad

Μια αναζήτηση στην Περσία της εποχής των Χαλίφιδων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC515	4500	4050

Backgammon

Και τώρα ώρα για τάβλι!!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC341	3900	3500

Movie

Μη χάσετε την τρισδιάστατη αυτή ταινία. Μιλάει μόνη της.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD025	2800	2550

Eye of horus

Μέσα στους ατέλειωτους λαβύρινθους των πυραμίδων τα πάντα μπορούν να συμβούν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD024	3550	3200

Junior Pac-Man

Αν το Pac-Man σας άρεσε, το Junior Pac-Man θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	P525	4500	4050

Space ace

Μια φοβερή διαστημική συλλογή από 7 παιχνίδια.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC1	2500	2250

Jungle hunt

Ενα παιχνίδι από τους δημιουργούς του Pac-Man.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500

Toobin

Ενα coin-op hit που θα σας αφήσει άφωνους.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα spectrum	SC72	1850	1650



Karting Grand prix

Για τη νίκη χρειάζονται πείρα και ρυθμός οδήγησης.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD 61	3150	2850

Coinop hits

Μια συλλογή που δεν πρέπει να λείπει από τη δικιά σας συλλογή!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC3	2950	2650
Κασέτα Spectrum	SC1	2950	2650

Captain America

O Super ήρωας σε φοβερές περιπέτειες. Αρπάξτε το joystick και βοηθήστε τον!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC2	1800	1600

Spherical

Μαγεία και λογική; Το παιχνίδι των αντιθέσεων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD4	3000	2700
Κασέτα Commodore	CC1	1850	1650

Prospector

Ενα παιχνίδι που χρειάζεται επιδεξιότητα και σκέψη

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD 42	3550	3200

Club casino

Προσοχή, τα χρήματα στο casino τελειώνουν εύκολα!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500
Δισκέτα 3,5	PC391	3900	3500

Espionace

Θα μπορέσετε να οδηγήσετε τους 12 πράκτορές σας στον τελικό τους στόχο;

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC4	1800	1600

Challenge of Gobot

Πρέπει να εμποδίζετε το πνεύμα του κακού να καταστρέψει τους φίλους σας στον πλανήτη MOBEIUS, αν όχι...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD01	3000	2700

Fernandez must die

Ο τίτλος λέει πολλά, αλλά μέσα στις ζούγκλες της κεντρικής Αμερικής αυτό δεν είναι καθόλου εύκολο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Spectrum	SC002	1850	1650

Evening star

Στις 8/9/1962 το evening star αποσύρθηκε, ήταν το πιο δυνατό τρένο της εποχής του, η επιστροφή του θα είναι φοβερή...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC07	1800	1600

E-motion

Ενα παιχνίδι στρατηγικής εξυπνάδας και γρήγορων αντανακλαστικών.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασετα commodore	CC41	2200	1950

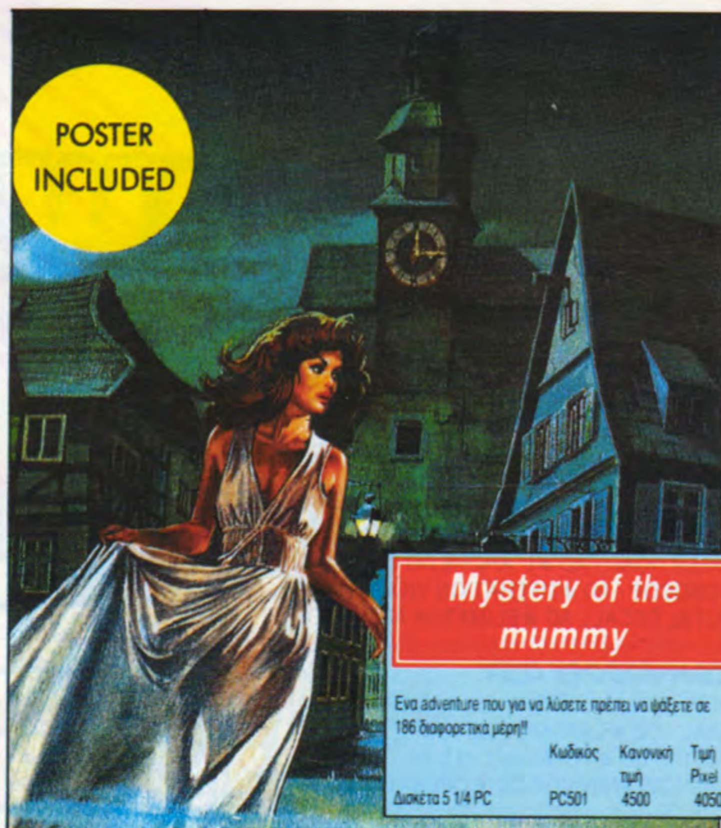
PROHIBITION

5¼"
IBM PC.
AMSTRAD &
COMPATIBLES

Prohibition

Σικάγο 1931 Ο Al Capone και η Μαφία, εσείς και η δικαιοσύνη, ένα shoot 'em up που δεν πρέπει να χάσετε.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC524	3900	3500



Mystery of the mummy

Ενα adventure που για να λύσετε πρέπει να ψάξετε σε 186 διαφορετικά μέρη!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC501	4500	4050

JOYSTICK PIXEL



Και τώρα παραγγείλετε το φοβερό **Joystick** της **Pixel Software Boutique** κατάλληλο για όλα τα home computers.

Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
joystick JT1	2.500	2.200

8 – μπιτες Προσφορές

AMSTRAD 6128

HARD DRIVIN - AD ● LICENCE TO KILL - AD
GUERILLA WAR AD ● GEMINI WING - AD
TIGER ROAD - AD ● L' ARCHE DU CAPT. BLOOD - AD
ROBOCOP - AD ● OPERATION WOLF - AD
TOTAL RECALL AD ● ELIMATOR AD

2.100 δρχ το ένα

COMMODORE DISK

NEW ZEALAND STORY CD ● ADIDAS CD
BAAL - CD ● CAPTAIN FIZZ - CD
PUSNIC CD ● TOTAL RECALL CD
SHADOW WARRIOR CD ● OPERATION WOLF CD
F-16 CD

2.100 δρχ το ένα

AMSTRAD 464 CASETTE

LED STORM -AC ● UNTOUCHABLES AC
CHASE H. Q AC ● BEACH VOLLEY AC
RAINBOW ISLAND AC ● HARD DRIVIN - AC
THE GAMES - AC ● PACMANIA - AC
DOUBLE DRACON - AC ● L' ARCHE DU CAPT.BLOOD - AC

1.400 δρχ το ένα

Και στα πέντε παιχνίδια, διαλέξτε 1 ΔΩΡΟ!!

SPECTRUM CASETTE

NEW ZEALAND STORY SC ● CHASE H.Q.SC
PACMANIA - SC ● F-16 SC
OPERATION THUNDERBOLT SC ● THE GAMES -SC
RUN THE GAUNTLET - SC ● THE DEEP - SC
L' ARCHE DU CAPT. BLOOD - SC

1.400 δρχ το ένα

COMMODORE CASETTE

RAMBO III -CC ● THE GAMES-CC
ADIDAS-CC ● THE DEEP-CC
BETER DEAD-CC ● CAPTAIN FIZZ-CC
WAR MACHINE-CC ● BAAL -CC
JAWS - CC

1.400 δρχ το ένα

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΟΤΙ ΓΙΑ ΤΙΣ 8-ΜΠΙΤΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΕΝ ΙΣΧΥΕΙ ΕΚΠΤΩΣΗ 20% ΕΠΙ ΤΩΝ ΤΙΜΩΝ, ΠΑΡΑ ΜΟΝΟ Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΔΩΡΟΥ

PIXEL Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες			ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
Τ.Κ. ....
ΠΟΛΗ ....
ΤΗΛ ....

Είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....
Δεν είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

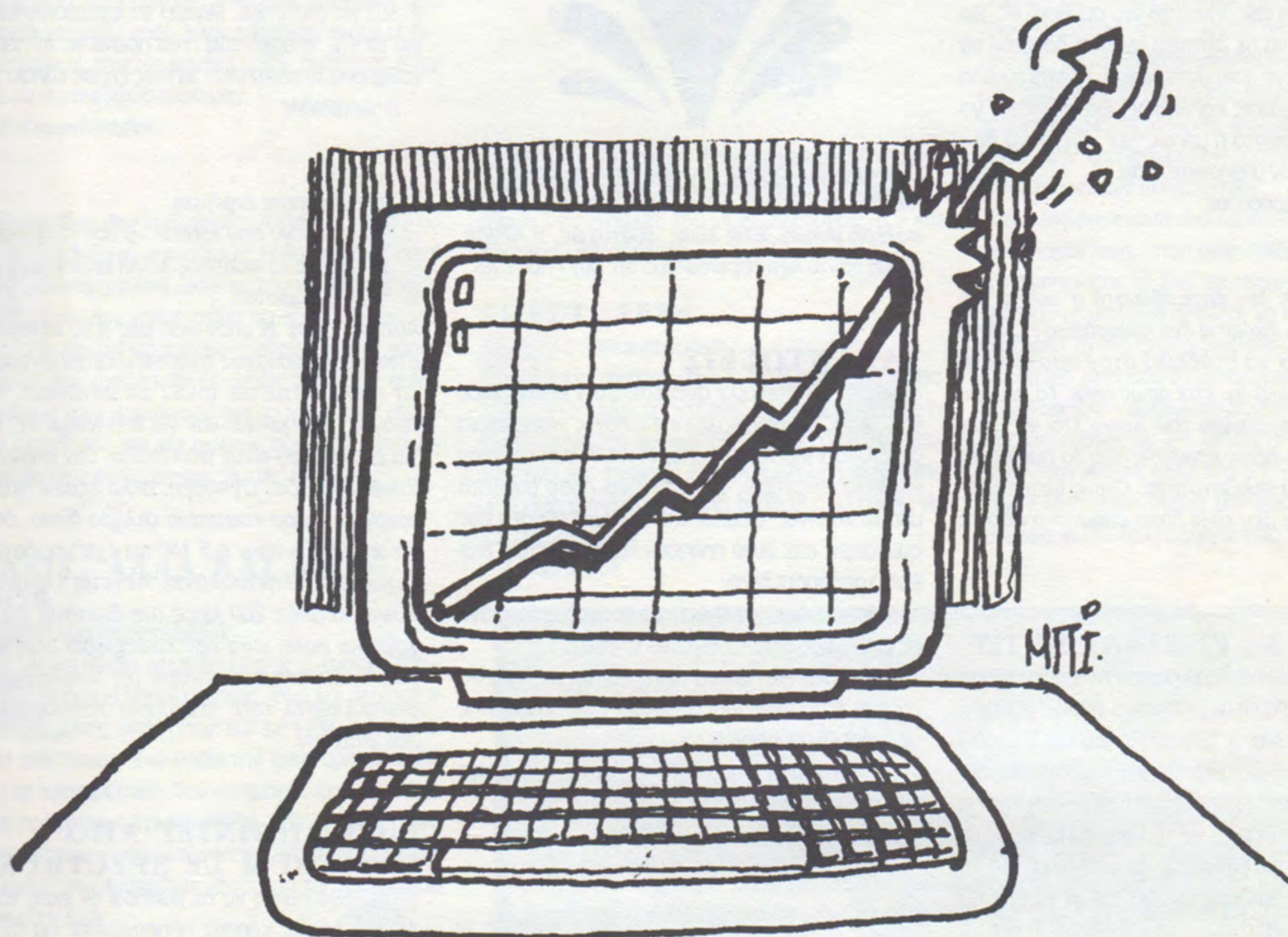
* Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του PIXEL.

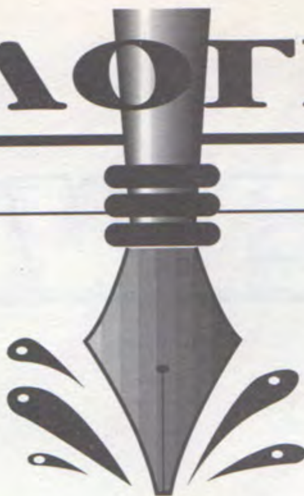
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

*** Δεν στέλνω χρήματα ,αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.**
*** Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.**

PIXELWARE



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΗΣ AMIGA DOS

? Αγαπητό περιοδικό, είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και πρόσφατα έπεσε στα χέρια μου ένα disk drive από ένα συμβατό PC. Θα ήθελα να σε ρωτήσω αν είναι δυνατόν να συνδέσω το drive αυτό στην Amiga. Γίνεται εύκολα ή χρειάζεται ειδικές κολλήσεις; Θα μπορέσει να λειτουργήσει σωστά ή μήπως δεν γίνεται να συνεργαστεί με τον υπολογιστή μου;

Δ. Αναγνωστόπουλος

! *Τίποτε δεν είναι αδύνατο σ' αυτόν τον κόσμο. Ακόμη κι ένα καθαρόαιμο PC drive μπορεί να συνδεθεί στον υπολογιστή σου, αλλά όχι έτσι όπως είναι. Το πράγμα έχει και την ταλαιπωρία του. Χρειάζεται να κατασκευάσεις ένα ειδικό interface, που θα σου δώσει την πρέπουσα συμβατότητα. Όπως καταλαβαίνεις, ένα drive δεν είναι τόσο σημαντικό όσο το interface.*

GENLOCK; ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ;

? Ο υπολογιστής μου είναι η Amiga 500 και θα ήθελα να σε ρωτήσω τι είναι το genlock. Ποιες είναι οι εφαρμογές του και τι μπορώ να κάνω με αυτό και τον υπολογιστή μου; Επίσης, πρόσφατα προμηθεύτηκα το Deluxe Paint III και, όταν προσπάθησα να το χρησιμοποιήσω, μου παρουσίασε προβλήματα. Οι επιλογές για το animation δεν λειτουργούν. Θα πρέπει να σου πω ότι διαθέτω 1 MB μνήμης με επέκταση. Τι λες να συμβαίνει;

Κ. Κανέλλος

! *Το genlock είναι μια συσκευή που δέχεται σήματα από το video ή τη βιντεοκάμερά σου και τα μετατρέπει σε σήματα "συμβατά" με το σήμα που παράγεται από τον υπολογιστή. Αυτό λέγεται σε γενικές γραμμές συγχρονισμός και, όταν πραγματοποιείται, τότε ο χρήστης μπορεί να επεξεργαστεί και τα δύο σήματα μαζί, με εντυπωσιακά πολλές φορές αποτελέσματα. Για παράδειγμα, μπορείς να έχεις το σήμα του video και να κάνεις υποτιτλισμό, προσθέτοντας χαρακτήρες από τον υπολογιστή στην εικόνα και γράφοντας τα καρέ που παράγονται σε μια νέα βιντεοκασέτα. Η μείξη εικόνων από video ή computer graphics κάνει θαύματα, κι αυτό μπορείς να το διαπιστώσεις από τα σήματα πολλών ελληνικών τηλεοπτικών σταθμών (το "χεράκι" της Amiga έχει γίνει πια μόνιμο θέαμα τις νυχτερινές ώρες!).*

Όσον αφορά το θέμα του animation, φοβάμαι ότι 1 MB δεν σου φτάνει. Απλά χρειάζεσαι ακόμη περισσότερη μνήμη. Έτσι είναι, δυστυχώς, η Amiga. Θέλει πάντα κάτι περισσότερο απ' αυτό που έχει...

ΤΑΛΑΝΤΩΣΕΙΣ

? Ταλαντεύομαι ανάμεσα στην αγορά ενός PC και μιας Amiga και ο λόγος είναι βέβαια ότι μια Amiga μπορεί κάλλιστα να γίνει compatible. Το θέμα είναι πόσο συμβατή μπορεί να γίνει. Δέχεται όλα τα προγράμματα των συμβατών, είτε αυτά απαιτούν κάρτα Hercules είτε EGA ή οτιδήποτε άλλο;

1) Το monitor 1084S δέχεται προγράμματα μόνο σε color κάρτα; Με τα Hercules τι γίνεται;

2) Μπορεί η Amiga να συνεργαστεί με άλλο PC και έχει, κατά συνέπεια, τη δυνατότητα πρόσβασης σε τράπεζα πληροφοριών;

3) Τελικά, τι διαφορά υπάρχει μεταξύ της Amiga 2000 και ενός συμβατού;

Δ. Μαυρίδης

! *Η Amiga 2000 είναι πλήρως συμβατή. Η A500 μπορεί να γίνει συμβατή μέσω του κατάλληλου software ή hardware emulator.*

α) Το τι θα τρέξει εξαρτάται από την κάρτα που εξομοιώνει το πρόγραμμα.

β) Το τι θα απεικονιστεί στο 1084 εξαρτάται από το πώς θα κάνει emulation τη συγκεκριμένη κάρτα το πρόγραμμα.

γ) Εφόσον η επικοινωνία γίνεται με ASCII χαρακτήρες, δεν θα υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα, εκτός ίσως από τους κωδικούς ελέγχου.

δ) Η διαφορά είναι ότι η A2000 είναι στην πραγματικότητα δύο υπολογιστές σε ένα κουτί: και Amiga και PC.

ΤΟ ST ΤΟΥ ΔΟΚΤΟΡΑ ΦΡΑΝΚΕΣΤΑΪΝ

? Αγαπητό μου Pixel,
κατ' αρχάς θα πρέπει να σου πω ότι μου άρεσε πολύ η νέα σου εμφάνιση και οι αλλαγές που έκανες. Η ποιότητά σου ανέβηκε πολύ. Θα ήθελα να μου πεις αν έχεις πληροφορίες για κάποια κιτ που μπορούν να αλλάξουν το σασί ενός ST και να το κάνουν σαν Mega ST, όπως και με το κιτ A1500 για την Amiga. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για το STE; Υπάρχει εδώ ή θα πρέπει να το παραγγείλω από το εξωτερικό; Μήπως ξέρεις κάποια τιμή;

Δ. Αγγελίδης

! *Αγαπητέ Δημήτρη,*
το μόνο που έχουμε να σου πούμε σχετικά με τα καλά σου λόγια είναι ένα μεγάλο "ευχαριστώ".
Αυτό γι' αρχή. Η απάντησή μας στις κατασκευαστικές σου ανησυχίες είναι ότι υπάρχει όντως ένα κιτ που μετατρέπει τονST σε μηχάνημα "άλλο πράγμα". Δεν μιλάμε καν για ένα Mega ST, αλλά για ένα σασί personal workstation, σαν εκείνα των tower 386 PCs. Ογκώδες, αλλά εξαιρετικά λειτουργικό. Χωρά εσωτερικά σκληρό δίσκο, δεύτερο drive 3,5 ιντσών ή 5 1/4" και έχει υποδοχή για ξεχωριστό πληκτρολόγιο. Λέγεται Lighthouse Tower, κοστίζει 200 λίρες στη Βρετανία και... μη χαίρεσαι πολύ, γιατί δεν κυκλοφορεί εδώ. Αν έχεις πρόσβαση στην αγορά της Αγγλίας και πιστωτική κάρτα, τότε τα στοιχεία που σου δώσαμε σου φτάνουν.

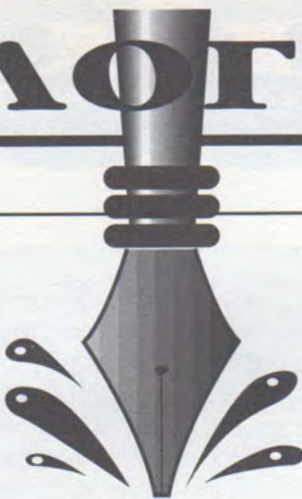
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ ΑΠΟ SPECTRUM ΣΕ SPECTRUM

? Θα ήθελα να σε ρωτήσω αν έχεις να μου δώσεις κάποιες πληροφορίες για τη σειριακή επικοινωνία μεταξύ δύο Spectrum. Μπορείς να μου πεις πώς μπορώ να ενώσω δύο Spectrum μαζί και να επικοινωνήσουν μεταξύ τους; Ποιο port θα χρησιμοποιήσω; Χρειάζεται ειδικό interface ή απλά ένα καλώδιο; Περιμένω απάντησή σου.

Χ. Αθανασόπουλος.

! *Δυστυχώς, δεν μας διευκρίνισες ποια Spectrum εννοείς. Αν αναφέρεσαι στα πρώτα "λαστιχένια" μοντέλα, τότε έχε υπόψη σου ότι χρειάζεσαι κάποιο interface που θα σου δίνει τη δυνατότητα να έχεις θύρα RS232 (σειριακή). Αν βέβαια μιλάμε για τα +2 και +3, τότε δεν έχεις κανένα απολύτως πρόβλημα, μια και εκεί υπάρχει ήδη η θύρα. Το μόνο που χρειάζεται είναι ένα σειριακό καλώδιο σύνδεσης δύο υπολογιστών και το κατάλληλο software επικοινωνιών για να "μιλήσουν" τα δύο Spectrum μεταξύ τους.*

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΠΟΥ ΧΩΡΑΝΕ ΤΑ KBYTES;

? Ανήκω στη σπάνια εκείνη ομάδα των χρηστών μιας Amiga 500 που τη χρησιμοποιούν για προγραμματισμό (!) και θα ήθελα (ακόμα είμαι αρχάριος) να πληροφορηθώ πώς γίνεται να μάθω πόσο χώρο ελεύθερο έχουν οι δισκέτες μου. Υπάρχει κανένα utility διαθέσιμο στην αγορά για την περίπτωσή μου;

Γ. Γεωργόπουλος

! *Πώς δεν υπάρχουν... Αλλά δεν βλέπω το λόγο να τα αναζητάς. Η δυνατότητα αυτή υπάρχει στη δισκέτα του workbench σου και δεν έχεις παρά να τη χρησιμοποιήσεις. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις το CLI και να δώσεις την εντολή INFO. Μόλις πατήσεις enter, θα έχεις πλήρη αναφορά για το χώρο που υπάρχει ελεύθερος και για εκείνον που έχει χρησιμοποιηθεί στις δισκέτες σου σε όλα τα drives.*

BASIC, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΛΙΓΟ DOS

? Αγαπητό περιοδικό,

θα ήθελα να με βοηθήσεις σ' ένα πρόβλημά μου. Είμαι κάτοχος, εδώ και περίπου 6 μήνες, μιας Amiga 500 με 1 MB μνήμης και δύο disk drives. Έχω μάθει την Basic αρκετά καλά και τη χρησιμοποιώ. Τον τελευταίο καιρό γράφω ένα πρόγραμμα και θα ήθελα – αν μπορείς – να μου πεις πώς γίνεται (αν γίνεται) να χρησιμοποιήσω εντολές του AmigaDos μέσα από το πρόγραμμά μου στην Basic.

Η. Καραβιδόπουλος

! *Είναι ομολογουμένως αρκετά πολύπλοκη διαδικασία αυτό που ζητάς και, δυστυχώς, δεν μπορώ να σου πω τίποτε συγκεκριμένο, αφού δεν μας λες ποια εντολή σε ενδιαφέρει. Τέλος πάντων. Για να κάνεις κλήση στο λειτουργικό σύστημα, θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις τη βιβλιοθήκη του DOS μέσω του αρχείου bmap. Το αρχείο αυτό δημιουργείται από ένα αρχείο FD (αρχικά του Function Description) με το όνομα dos _lib. fd που βρίσκεται στο directory FD1.3 της δισκέτας Extras που πήρες μαζί με το μηχάνημα. Στο drawer με όνομα BasicDemos τώρα, θα πάρεις το πρόγραμμα convertFD και θα το εκτελέσεις. Αυτό θα παραγάγει το αρχείο dos.bmap από το dos _lib. fd, το οποίο κατόπιν θα πρέπει να το τοποθετήσεις στο directory με το όνομα libs: που βρίσκεται στη δισκέτα του Workbench. Γιατί χρειάστηκε να περάσεις απ' όλα αυτά τα σαράντα κύματα; Μα γιατί το αρχείο bmap περιέχει τις πληροφορίες που επιτρέπουν στην Basic να έχει πρόσβαση στις εντολές του DOS. Δυστυχώς, ό,τι κατάλαβες... κατάλαβες!*

ΤΙ ΕΣΤΙ IFF;

? Αγαπητό περιοδικό,

είμαι σχετικά νέος αναγνώστης σου και θα ήθελα να απαντήσεις σε μια απορία μου. Τι είναι τα αρχικά IFF; Έχουν σχέση με την ποιότητα της εικόνας; Έτσι ονομάζονται οι εικόνες με πολλά χρώματα και καλή ανάλυση; Θα ήθελα να μου απαντήσεις.

Β. Δημητρίου

! *Πρόκειται για τα αρχικά των λέξεων Interchange File Format και δηλώνουν έναν συγκεκριμένο τύπο αρχείων εικόνας ή, με απλούστερα λόγια, ένα συγκεκριμένο "τρόπο" για την αποθήκευση εικόνων σ' έναν υπολογιστή. Βέβαια, τα IFF αρχεία δεν περιέχουν μόνο εικόνες, αλλά και ψηφιοποιημένους ήχους. Το είδος αυτό των αρχείων δημιουργήθηκε για να επιτρέπει εύκολη ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ διαφορετικών προγραμμάτων γραφικών (ή μουσικής) και διαφορετικών υπολογιστών.*
Έτσι γλιτώσαμε κατά ένα μέρος από τη φοβερή εκείνη κατάσταση, που κάθε πρόγραμμα γραφικών χρησιμοποιούσε το δικό του τύπο αρχείων, με αποτέλεσμα να μην είναι δυνατόν να μεταφερθεί μια εικόνα από το ένα πρόγραμμα στο άλλο. Ωστόσο, τα αρχεία IFF μπορούν να μεταφερθούν όπως έχουν, ακόμη και από υπολογιστή σε υπολογιστή. Τη στιγμή αυτή εικόνες σε IFF format θα συναντήσεις όχι μόνο στην Amiga, αλλά στο ST, στα PCs και στον Apple Macintosh. Αρκεί μια απλή μεταφορά, και μπορείς άνετα να επεξεργαστείς την εικόνα.

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΚΟΙΝΗ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ

? Αγαπητό περιοδικό,

μου άρεσε πάρα πολύ η νέα στήλη σου για τα προγράμματα public domain. Θα σε παρακαλούσα όμως να μου εξηγήσεις κάτι. Πολλά από αυτά στις οδηγίες τους δεν λένε ότι είναι public domain, αλλά έχουν άλλες ονομασίες, όπως freeware, shareware κ.λπ. Είναι και αυτά τα προγράμματα public domain; Αν δεν είναι, τότε γιατί μοιράζονται δωρεάν από τις databases όπως και τα υπόλοιπα; Υπάρχει κάποια διαφορά, και ποια; Μήπως η διαφορά έχει σχέση με το είδος του προγράμματος (game, demo, utility). Στο λέω αυτό, γιατί έχω παρατηρήσει ότι τα utilities είναι συνήθως shareware. Υπάρχουν πολλές κατηγορίες public domain προγραμμάτων και, αν ναι, ποιες είναι αυτές;

Χ. Κισιργιανόπουλος

! *Χαίρω ιδιαίτερα, διπλά θα έλεγα. Μία γιατί για μια ακόμη φορά δείχνουμε ότι σας "ψυχολογήσαμε" (εντάξει, εντάξει ήταν και τα γράμματα), και μία δεύτερη γιατί γράφω εγώ τη στήλη. Thanx απ' όλες τις πλευρές. Και σου απαντώ: Έχεις απόλυτο δίκιο σχετικά με τα προγράμματα που όλα μαζί συνηθίζουμε να λέμε public domain. Αν και όλα αναφέρονται έτσι, δεν ανήκουν όλα σε μια κατηγορία. Υπάρχουν αρκετές μικροδιαφορές, που έχουν σχέση με το νομικό καθεστώς που ελέγχει τη διανομή τους. Με άλλα λόγια, ακόμη και σε αυτά τα προγράμματα υπάρχουν μερικοί νομικοί μικροπεριορισμοί, οι οποίοι ωστόσο δεν έχουν καμιά σχέση με τις απαγορεύσεις των πρωτότυπων προγραμμάτων. Εδώ υπάρχει πάντα το προνόμιο της ανταλλαγής και της αντιγραφής από το χρήστη. Οι περιορισμοί υπάρχουν για να προστατεύουν απλά τα πνευματικά δικαιώματα του συγγραφέα - προγραμματιστή. Έτσι, π.χ., απαγορεύεται η αντιγραφή μέρους μόνο του κώδικα του προγράμματος ή ορισμένων μόνο αρχείων. Περισσότερα δεν θα σου πω εδώ, αλλά δεν θα μείνεις κι έτσι. Γύρισε αμέσως στην αγαπημένη σου στήλη και θα διαβάσεις μια πλήρη αναφορά των κυριότερων κατηγοριών public domain software που κυκλοφορούν. Το ξέρω ότι καθυστέρησα κάπως να κάνω αυτή την αναφορά, αλλά προτίμησα να παρουσιάσω πρώτα μερικά προγράμματα από το να αρχίσω το... "μπλα-μπλα".*

Mr. Byte

Αγαπητοί φίλοι, σειρά της Amiga αυτό το μήνα στη στήλη μας. Συγκεντρώσαμε λοιπόν μερικά από τα γράμματα–απορίες σας και σας δίνουμε απαντήσεις που πιστεύουμε ότι θα σας βοηθήσουν να κατανοήσετε τον υπολογιστή σας. Επειδή η στήλη αυτή στηρίζεται αποκλειστικά σε σας, περιμένουμε όλες τις απορίες σας, από τις πιο απλές μέχρι τις πιο πολύπλοκες, στη διεύθυνση του περιοδικού.

ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ ΔΙΣΚΩΝ

? Αγαπητό PIXEL

Πριν από λίγο καιρό πήρα μια Amiga 500 και επειδή είμαι αρχάριος, θα ήθελα να μου απαντήσεις:

Πολλά παιχνίδια μου μου βγάζουν το μήνυμα "880 Key checksum Error" και μετά "Use DiskDoctor το Correct It".

Χρησιμοποιώ όμως το diskdoctor, αλλά όταν βάζω το παιχνίδι (διορθωμένο) με βγάζει στην AmigaDOS, χωρίς το παιχνίδι να παίζει. Τι σημαίνει το πρώτο μήνυμα και πώς θα ξαναπαίξω το με αυτό το πρόβλημα;

Ένας φανατικός αναγνώστης σου

! Αγαπητέ φίλε,

υποψιάζομαι ότι μάλλον δεν χρησιμοποιείς πρωτότυπα παιχνίδια, γιατί σε αυτή την περίπτωση είναι αδικαιολόγητο το μήνυμα αυτό (εκτός βέβαια αν σου έχει χαλάσει η δισκέτα). Η γνώμη μου όμως είναι ότι το έχεις αντιγράψει με κάποιο πολύ απλοϊκό τρόπο (π.χ. diskcopy) ή με κάποιο άλλο ανεπαρκές αντιγραφικό ή, τέλος, έχεις σβήσει το bootblock με κάποιο Viruskiller.

Δεν έχω καταλάβει σίγουρα όμως αν το μήνυμα στο βγάζει, όταν κάνεις boot με τη δισκέτα του παιχνιδιού ή όταν προσπαθείς να της κάνεις κάποιου είδους επέμβαση στο παιχνίδι (οπότε είναι και απόλυτα δικαιολογημένο). Πάντως, για να περάσουμε στο μήνυμα: σημαίνει ότι το DOS βρήκε λάθος στο checksum του block 880 της δισκέτας.

Το checksum είναι ένας αριθμός που δείχνει το κατά πόσο αυτά που περιέχει το block είναι σωστά. Υπολογίζεται με έναν αλγόριθμο από τα περιεχόμενά του. Στην περίπτωσή σου το checksum δεν είναι αυτό που θα έπρεπε να είναι για το 880ό block της δισκέτας (είναι το block που αρχίζει το root directory). Το αποτέλεσμα είναι πάντως ότι η δισκέτα σου έχει καταστραφεί. Το ότι βάζεις το diskdoctor δεν διορθώνει τίποτα, απλώς σου σβήνει το root directory και δεν μπορείς πια να βρεις τίποτα από τα περιεχόμενά της (δώσε dir για να δεις).

GAME-OVER

? Αγαπητό Pixel είμαι ίσως ο πιο αρχάριος user μιας Amiga 500 και θέλω να μου λύσεις μερικές από τις χιλιάδες απορίες μου:

α) Πώς μπορώ να μπω στο DOS του υπολογιστή;

β) Τι είναι το "κάνω πρόγραμμα";

γ) Ποια είναι - κατά τη γνώμη σου - τα βιβλία που θα μου χρησιμεύσουν στο να μάθω κάποια βασικά πράγματα για την Amiga;

Υ.Γ. Το μόνο που ξέρω πάνω στην Amiga είναι να βάζω μια δισκέτα, να παίζω και, όταν χάσω, να τη βγάζω.

Βασίλης Λαμπρόπουλος
Καμίνια, Πειραιάς

! Αγαπητέ φίλε,

Δεν πρέπει να αισθάνεσαι ότι είσαι εξαίρεση, αλλά μάλλον ο κανόνας των Amiga Users. Μάλιστα για εσένα και για όλους όσους νιώθουν χαμένοι μέσα σε έναν κόσμο υπέροχων (ομολογουμένως) παιχνιδιών, το περιοδικό μας έχει ξεκινήσει μια σειρά απλοϊκά γραμμένων άρθρων με θέμα την Amiga.

Στο θέμα μας:

α) Όταν λες "DOS", φαντάζομαι ότι εννοείς μια οθόνη όπου μπορείς να γράφεις εντολές σχετικές με το χειρισμό δίσκου, αρχείων κ.λπ., κάτι ανάλογο με το MS-DOS.

Για να γίνει αυτό, αντί για παιχνίδι βάλε τη δισκέτα του Workbench και μόλις εμφανιστεί στην οθόνη μια μικρή δισκέτα με όνομα Workbench1.3 με το δείκτη του ποντικιού πάνω της, χτύπα δυο φορές το αριστερό mousebutton.

Στο πλαίσιο που ανοίγει (παράθυρο) βρες ένα κουτάκι με όνομα SHELL και επανάλαβε τη διαδικασία (δυο χτυπήματα του πλήκτρου, με το δείκτη πάνω στο κουτάκι). Ένα νέο παράθυρο ανοίγει και "είσαι στο DOS", με ένα μικρό τετραγωνάκι να περιμένει να του πληκτρολογήσεις εντολές που θα εκτελεστούν με το πάτημα του RETURN (γκρι πλήκτρο με μεγάλο βέλος). Τώρα βέβαια και που μπήκες εδώ, δεν έκανες και τίποτα σπουδαίο. Πρέπει να μάθεις και τις εντολές του DOS (το οποίο Amig-ιστί ονομάζεται Amiga-DOS).

β) Πρόγραμμα είναι μια λίστα οδηγιών προς τον υπολογιστή. Αυτός την παίρνει και εκτελεί αυτές τις οδηγίες (εντολές) μια μια από την αρχή προς το τέλος της λίστας.

Υπάρχει η δυνατότητα με κάποιες εντολές να αλλάζει η ροή της εκτέλεσης (π.χ. να ξαναπηγαίνει πίσω σε κάποιο σημείο και να συνεχίζει από εκεί κανονικά την εκτέλεση), να γίνονται συγκρίσεις και να λαμβάνονται αποφάσεις για το σημείο απ' όπου θα συνεχιστεί η εκτέλεση του προγράμματος κ.λπ.

Οι οδηγίες είναι γραμμένες σε κάποια γλώσσα προγραμματισμού (BASIC, C, PASCAL, FORTRAN, LISP...). Πρόγραμμα ακόμα μπορείς να γράψεις φτιάχνοντας μια ακολουθία εντολών του DOS.

γ) Αν σε ενδιαφέρει στα ελληνικά, σκοτάδι. Στο εμπόριο κυκλοφορεί ο Οδηγός Προγραμματιστή της Amiga,το οποίο είναι όμως πολύ προχωρημένο.

Στα αγγλικά μπορείς να ρίξεις μια ματιά στο manual, ("AmigaDOS and the CLI", το κεφάλαιο για το DOS που λέγαμε), όμως τα πράγματα είναι πολύ συνοπτικά. Μια αναλυτικότερη παρουσίαση των εντολών του AmigaDOS υπάρχει στο AmigaDOS Users Manual, και εδώ όμως ίσως πελαγώσεις.

Ο ΚΑΙΡΟΣ ΤΩΝ HARD DRIVES

? Αγαπητό Pixel,

... Διάβασα κάτι για κάποια SCSI, τα οποία είναι Hard Drive interfaces. Ποια η χρησιμότητα και η λειτουργικότητά τους στο σκληρό δίσκο με ή χωρίς αυτά και ποια είναι η βασική δουλειά τους; Φιλικά

Κ.Β.

! Αγαπητέ φίλε,

σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια (κόπηκαν για να μη νομίζετε ότι ευλογούμε τα γένια μας τρώγοντας τον πολύτιμο χώρο σας).

Τα SCSI που αναφέρεις (προφέρονται "σκάζι") είναι ένα είδος Hard Disk Controllers. Σκοπός τους κύριος η μεταφορά δεδομένων μεταξύ του σκληρού δίσκου και της μνήμης (- υπολογιστή). Χωρίς controller όπως, καταλαβαίνεις, σκληρός

Mr. Byte

δίσκος γιοκ. Και η τιμή τσουχτερή (περίπου όσο και ο σκληρός).

Για να επανέλθουμε στους controllers: SCSI και ST506 οι γνωστότεροι. Ο πρώτος μεταφέρει τα δεδομένα με παράλληλο τρόπο (8 bits τη φορά), ενώ ο δεύτερος σειριακά (ένα ένα). Η διαφορά στην ταχύτητα είναι εμφανής, όπως και η διαφορά στην τιμή. (Το ST506 είναι δημοφιλέστατο στα PCs και αυτό ρίχνει ακόμα περισσότερο την τιμή.) Η ταχύτητα όμως δεν ρυθμίζεται μόνο από τον controller αλλά και από τον τύπο του Hard Drive (υπάρχουν και εδώ SCSI drives, ST, XT) ... π.χ. A590 με SCSI controller και XT drive (καλύτερο από ST506).

BASIC IFFS

? Αγαπητό περιοδικό,

είμαι χρόνια αναγνώστης σου και έχοντας φτάσει σε αδιέξοδο, πήρα το θάρρος να σου γράψω για ένα πρόβλημα που με απασχολεί: πώς μπορώ να φορτώσω εικόνες που έχω φτιάξει με το DeluxePaint μέσα από την AmigaBASIC; Μπορώ να εκμεταλλευτώ μέσα από αυτή τη γλώσσα τη δυνατότητα του DeluxePaint για color cycling;

Μανεσιώτης Ηλίας

! Φίλε Ηλία,

το πρόβλημα που έχεις με το φόρτωμα των εικόνων του Deluxepaint ή γενικότερα εικόνων τύπου IFF-ILBM (τα περισσότερα σχεδιαστικά σώζουν σε IFF-ILBM φακέλους) μάλλον το είχε προβλέψει η ίδια η Commodore, ίσως μάλιστα μέσα στην προσπάθειά της να εξαπλώσει αυτό το standard. Επειδή λοιπόν και ο χώρος όλης της στήλης δε θα έφτανε για να σου εξηγήσω το πώς θα γίνει το όνειρό σου πραγματικότητα, ρίξε μια ματιά στο πρόγραμμα LOADILBM - SAVEACBM που βρίσκεται στο συρτάρι BASIC-Demos της δισκέτας EXTRAS (άλλο σχετικό πρόγραμμα είναι το SAVEILBM). Εκεί θα δεις και το πώς θα εκμεταλλευτείς και το color cycling.

Σε προειδοποιώ όμως ότι οι ταχύτητες φορτώματος είναι πολύ μικρές (ακόμα και σαν ACBM, το οποίο υπάρχει για να λύσει το πρόβλημα της ταχύτητας). Σύντομα όμως θα παρουσιάσουμε μέσ' από το περιοδικό μια αναλυτική παρουσίαση των IFF εικόνων. Ως τότε...

LIBRARIES & BMAPS

? Αγαπητό περιοδικό,

είμαι αναγνώστης σου από πολύ παλιά, καθώς είχα κάποτε έναν ZX Spectrum 48 K και εδώ και μερικά χρόνια μια Amiga 500. Εδώ και λίγο καιρό έχω αρχίσει να ασχολούμαι με τον προγραμματισμό και έτσι δίνω περισσότερη προσοχή σε στήλες σου όπως η PEEK & POKE, όπου δημοσιεύεις ενδιαφέρουσες ρουτίνες. Μέχρι τώρα όμως δεν έχω καταφέρει να τρέξω κάποια και αιτία για αυτό είναι οι ευνόητοι, κατ' εσάς, bmap φάκελοι. Σου γράφω λοιπόν για να μου εξηγήσεις τι είναι και πού είναι αυτοί οι φάκελοι.

Σταματάκος Αναστάσης

! Αγαπητέ Αναστάση,

η δουλειά που πρέπει να κάνεις, για να γευτείς τα αγαθά της στήλης PEEK & POKE και όχι μόνο, δεν είναι λίγη. Ελπίζω όμως να σε ανταμείψει.

Αρχίζουμε με τη δισκέτα EXTRAS σε κάποιο drive. Αν την "ανοίξεις", θα δεις ότι περιέχει ένα συρτάρι που ονομάζεται FD1.2 (ή κάποια άλλη Version). Εδώ βρίσκονται οι FD files που θα χρειαστούμε αργότερα. Φορτώνεις την AmigaBASIC και μέσα από αυτή το πρόγραμμα ConvertFD από το συρτάρι BASICDemos της ίδιας δισκέτας και το τρέχεις.

Το ίδιο μπορείς να κάνεις απλώς ανοίγοντας το icon του ConvertFD χωρίς να φορτώσεις την AmigaBASIC. Το πρόγραμμα αυτό θα πάρει τον επιθυμητό φάκελο τύπου fd από το συρτάρι όπου βρίσκονται οι FD files και θα σου δώσει ένα φάκελο τύπου ".bmap". Πώς γίνεται αυτό; Έστω ότι σου ζητούν να έχεις το φάκελο dos.bmap. Το ConvertFD σου ζητά πρώτα να βάλεις το όνομα του fd φακέλου, το οποίο είναι στην περίπτωσή μας:

:FD1.2/dos_lib.fd

(το ουσιαστικό του όνομα δηλαδή είναι dos_lib.fd και βρίσκεται στο directory FD1.2). Κατόπιν σου ζητά να βάλεις το όνομα του bmap φακέλου που θέλεις να δημιουργήσεις. Εδώ απαντάς με: dos.bmap και σε λίγο έτοιμος ο bmap φάκελος. Όμως, δεν τελείωσες.

Πρέπει να μεταφέρεις το φάκελο αυτό στο ίδιο συρτάρι όπου βρίσκεται και το πρόγραμμά σου ή (αν χειρίζεσαι άνετα το CLI) μέσα στο directory Libs του δίσκου που χρησιμοποιείς για να κάνεις boot. Με τη βοήθεια αυτών των φακέλων και με πολύ εύκολο τρόπο η AmigaBASIC αποκτά πρόσβαση σε όλες τις ρουτίνες του λειτουργικού συστήματος.

ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΣΕ ΠΑΡΑΚΑΛΩ

? Αγαπητό Περιοδικό,

για να μη σου τα πολυλογώ, έχω μια Amiga 500 και εδώ και λίγο καιρό σκέφτομαι να της πατήσω λίγο γκάζι, παίρνοντας έναν επιταχυντή. Συγκεκριμένα, σκέφτομαι τον... (λογοκρισία)... με τον 68000 στα 14 MHz. Θα ήθελα να σε ρωτήσω αν τα αποτελέσματα θα αξίζουν την τιμή του. Θα τρέχουν πιο γρήγορα τα παιχνίδια ή μόνο οι εφαρμογές και αν ναι, πόσο πιο γρήγορα; Θα επιταχυνθούν τα drives μου, ώστε να γλιτώσω την αγορά σκληρού δίσκου;

An Amiga Fun

K. K.

! Φίλε Κώστα,

η σκέψη σου να επιταχύνεις την Amiga σου είναι πολύ καλή, τώρα μάλιστα που η φτωχή 500άρα (αλλά και η απλή 2000) ωχριά μπροστά στα τέρατα της οικογένειας αλλά και μπροστά στα AT-συμβατά. Αυτό, βέβαια, αν σκοπεύεις να ασχοληθείς ή ήδη ασχολείσαι, με σοβαρότερες εργασίες από τη "μανιώδη κίνηση του μοχλού" (γνωστή ασχολία των Amiga Users - Σ.Σ. δεν είναι βέβαια αδικαιολόγητοι). Γιατί στα παιχνίδια δεν πρόκειται να βρεις εν γένει διαφορά.

Η μεγάλη διαφορά θα υπάρχει σε προγράμματα σχεδιαστικά (όταν π.χ. περιστρέψεις μια εικόνα με το DPaint) ή Ray Tracing κ.λπ. Η διαφορά αυτή είναι μεν σημαντική, πολύ κάτω όμως από το 100% που ίσως να φαντάζεσαι και αυτό λόγω των custom chips, τα οποία δεν εννοούν να καταλάβουν ότι κάποιος άλλος βιάζεται (68000) και όλο του παίρνουν προτεραιότητα.

Όσο δε για επιτάχυνση των drives, ούτε λόγος να γίνεται. Η ταχύτητά τους μένει με μεγάλη μαθηματική ακρίβεια στο ίδιο ακριβώς σημείο.

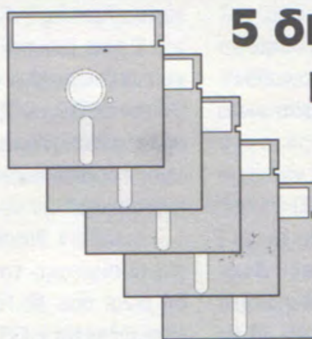
Όσο δε για την απόδοση προς τιμή, θα έλεγα ότι είναι ό,τι πιο φτηνό υπάρχει στην αγορά, όμως ακόμα βρίσκεται σε πολύ μεγάλη απόσταση από τα μεγαθήρια (το A5000 τα καταφέρνει πολύ καλύτερα). Με την προσθήκη του 68881 ή 68882 δίνει όμως φτερά στο Ray Tracing...

PC MASTER

ΤΩΡΑ!

Το PC MASTER σας προσφέρει τρεις καταπληκτικές συλλογές από τα καλύτερα public domain προγράμματα που κυκλοφορούν.





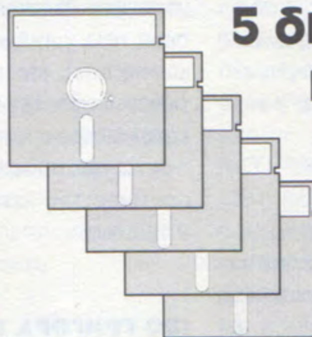
5 δισκέτες 5.25 ιντσών και οι οδηγίες χρήσεως στα ελληνικά!!

Πέντε παιχνίδια για κάρτα EGA που σίγουρα θα σας συναρπάσουν.

- **MONOPOLY: Το γνωστό επιτραπέζιο παιχνίδι σε μια καταπληκτική μεταφορά στον υπολογιστή σας.**
- **COMMANDER KEEN: Το arcade παιχνίδι που δεν περιμένατε να δείτε στο PC σας. Δράση, πολλές πίστες και φοβερά γραφικά. Βοηθήστε τον Commander Keen να βρει τα εξαρτήματα για να επιδιορθώσει το διαστημόπλοιό του.**
- **QUATRIS: Μια πολύ καλή παραλλαγή του γνωστού puzzle game Tetris, με πολύ καλά γραφικά σε υψηλή ανάλυση.**
- **BATTLE OF ATLANTIS: Γίνετε ο κυρίαρχος της Ατλαντίδας σε αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι στρατηγικής.**
- **GROUND WAR: Πόλεμος μεταξύ Ιράκ-Συμμάχων. Ποιος θα είναι ο νικητής;**

Τιμή: 5.200 δρχ.





5 δισκέτες 5.25 ιντσών και οι οδηγίες χρήσεως στα ελληνικά!!

Ισως τα πέντε καλύτερα παιχνίδια για κάρτα CGA.

- **MORAFF'S REVENGE: Περιπλανηθείτε μέσα στους άγνωστους διαδρόμους σε αυτό το πολύ καλό role playing game. Δημιουργήστε το δικό σας χαρακτήρα και ετοιμαστείτε για περιπέτεια.**
- **BASSTOUR: Ενα πρωτότυπο παιχνίδι computerized ψαρέματος για τους φανατικούς του είδους και όχι μόνο.**
- **GALACTIC BATTLE: Οι φίλοι των shoot 'em'ups θα ενθουσιαστούν με αυτό το καταπληκτικό διαστημικό παιχνίδι.**
- **KINGDOM OF KROZ: Μια μεγάλη περιπέτεια σας περιμένει στο Βασίλειο του Kroz.**
- **MUSJONGG: Ενα προκλητικό και δύσκολο puzzle game.**

Τιμή: 4.850 δρχ.



FILE EXIST

AMIGA

Η παρακάτω ρουτίνα θα προσθέσει μια ακόμη εντολή στο ρεπερτόριο της AmigaBASIC, με τη βοήθεια της οποίας μπορούμε να ελέγξουμε αν υπάρχει κάποιος φάκελος σε κάποια δισκέτα.

Η εντολή (subprogram) λέγεται FEXIST και καλείται δίνοντάς της μια αλφαριθμητική μεταβλητή, που περιέχει το όνομα του ελεγχόμενου φακέλου.

Στη μεταβλητή αυτή μας επιστρέφεται και το αποτέλεσμα της εντολής που είναι είτε το όνομα του φακέλου, αν αυτός βρέθηκε στο drive, είτε η λέξη ERROR, αν δεν βρέθηκε. Για την πληκτρολόγηση: οι εντολές DECLARE FUNCTION και LIBRARY μπαίνουν στην αρχή του προγράμματος, ενώ το τμήμα SUB... END SUB μπαίνει τελευταίο στο listing.

Θυμηθείτε πριν από το τερμάτισμα του προγράμματός σας να δώσετε την εντολή LIBRARY CLOSE. Τέλος, πρέπει στο συρτάρι (directory) όπου υπάρχει το πρόγραμμά σας να υπάρχει και ο φάκελος dos.bmap (βλέπε το πρόγραμμα ConcertFD).

```
DECLARE FUNCTION xOpen& LIBRARY
LIBRARY "dos.library"
fl$="df0:c/dir"
FEXIST fl$
PRINT fl$
LIBRARY CLOSE

SUB FEXIST (filename$) STATIC
File$=filename$+CHR$(0)
result&=xOpen&(SADD(File$),1005)
IF result&<>0 THEN
   xClose&(result&)
ELSE
   filename$="ERROR"
END IF
END SUB
```

POLYLINE

ATARI ST

Η procedure αυτή είναι γραμμένη σε GFA Basic 3.0 και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν υπορουτίνα σε οποιοδήποτε πρόγραμμα παρουσίασης γραφικών.

Σκοπό της έχει τον καθαρισμό τύπου της γραμμής σχεδίασης που θα χρησιμοποιήσετε.

```
Handle%=Dpeek(Contrl+12)
Procedure Set_linetype(Handle%,Type%)
  ' by A.Mourelatos
  ' Sets the polyline type.
  ' If Type% = 0  Line is blank.
  ' If Type% = 1  ----------------------------------------------
  ' If Type% = 2  -----------     -----------     -----------
  ' If Type% = 3  ---     ---     ---     ---     ---     ---
  ' If Type% = 4  ------- ---     -------   ---   -------   ---
  ' If Type% = 5  ---------       ---------       ---------
  ' If Type% = 6  ----   -- --    ----   -- --    ----   -- --
  ' If Type% = 7  Use user-defined line.
  Dpoke Contrl+2,0
  Dpoke Contrl+6,1
  Dpoke Contrl+12,Handle%
  Dpoke Intin,Type%
  Vdisys 15
Return
```

PRINT AT

COMMODORE 64

Όταν θέλουμε με την εντολή PRINT να τυπώσουμε σε κάποιο σημείο της οθόνης, συνήθως καταφεύγουμε σε περίεργους control χαρακτήρες, ή σε CHR$ ή στη ρουτίνα του συστήματος που τοποθετεί τον Cursor στην επιθυμητή θέση. Τα μειονεκτήματα αυτών των μεθόδων είναι τα εξής: Δυσανάγνωστα προγράμματα, σπατάλη μνήμης και αργή εκτέλεση της εκτύπωσης. Το διπλανό προγραμματάκι προσθέτει στο ρεπερτόριο της Basic του Commodore αυτή την τόσο χρήσιμη εντολή, που ονομάζεται PRINT AT.

Το πρόγραμμα γλώσσας μηχανής μπορεί να τοποθετηθεί οπουδήποτε στη μνήμη, αλλάζοντας την τιμή του PRAT. Μετά την εκτέλεση του προγράμματος, η εντολή καλείται με:

SYS PRAT, *γραμμή, στήλη, παράσταση.*

Παράσταση είναι οτιδήποτε δέχεται δίπλα της η εντολή PRINT.

```
100 REM ** PRINT AT **
110 REM
120 PRAT =52992
130 FOR I=PRAT TO PRAT+27:READ J:POKE I,J:NEXT I
140 REM
150 DATA 32,253,174,32,158,183,138,72,32,253,174,32,158,183
160 DATA 138,168,104,170,24,32,10,229,32,253,174,76,160,170
```

GRAPHIC MODES

AMIGA

Η παρακάτω ρουτίνα δίνει πρόσβαση στα modes ζωγραφικής της Amiga. Η AmigaBASIC δεν επιτρέπει παρά μόνο τη χρήση ενός mode (JAM2). Έτσι, σας δίνει τη δυνατότητα π.χ. να γράψετε κείμενο πάνω σε σχήματα, χωρίς όμως να τα σβήνετε, ή να δημιουργήσετε άλλα εφέ.

Επειδή χρησιμοποιείται η συνάρτηση SetDrMd, απαιτείται να βρίσκεται στη δισκέτα και το αρχείο graphics.bmap.

Οι τιμές που παίρνει η μεταβλητή mode στη ρουτίνα μας μπορεί να είναι:

Mode=0 : mode σχεδίασης JAM1 (Χρήση μόνο ενός χρώματος)

Mode=1 : mode σχεδίασης JAM2 (το στάνταρ της AmigaBASIC)

Mode=2 : mode σχεδίασης COMPLEMENT (δίνει το συμπληρωματικό χρώμα)

mode=4 : mode σχεδίασης INVERSVID (αντιστρέφει την κατάσταση των pixels).

Είναι δυνατοί και οι συνδυασμοί των παραπάνω με απλή πρόσθεση των τιμών των mode.

LIBRARY "graphics.library"

DECLARE FUNCTION SetDrMd& LIBRARY

Mode= (εδώ βάζουμε κάποια από τις τιμές που αναφέρονται παραπάνω)

result&=SetDrMd& (WINDOW(8) ,mode).

EXTRA UDGs

ZX-SPECTRUM

Το πρόγραμμα που δημοσιεύουμε αυτό το μήνα θα σας βοηθήσει αν κάποια στιγμή διαπιστώσετε ότι τα UDGs του Spectrum δεν επαρκούν. Για να το χρησιμοποιήσετε, θα πληκτρολογήσετε το listing αντικαθιστώντας τη μεταβλητή XXXXX με την αρχική διεύθυνση όπου θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα. Και το τρέχετε. Κατόπιν ορίζετε μια συνάρτηση t με "10 DEF FN t(a) = USR <αρχική διεύθυνση>".

Η ρουτίνα καλείται τώρα με "RANDOMIZE FN t(διεύθυνση)" και εγκαθιστά το Character set στη διεύθυνση που περνάτε ως παράμετρο, επιτρέποντάς σας έτσι να κάνετε όποιες αλλαγές θέλετε σ' αυτό (στη διεύθυνση "διεύθυνση" βρίσκεται το space, στη διεύθυνση "διεύθυνση + 8" το θαυμαστικό, κ.ο.κ.). Στη "διεύθυνση" πρέπει να βρίσκονται διαθέσιμα 768 bytes.

```
1 REM    ** PEEK & POKE **
2 REM * TRANSFER CHARACTER SET *
10 CLEAR XXXXX-1: LET T-0
20 FOR F-XXXXX TO XXXXX+25
30 READ A: POKE F,A: LET T-T+A
40 NEXT F
50 READ TOT: IF TOT< >T THEN  PRINT "ERROR IN DATA!": BEEP 2,0: STOP
100 DATA 42,11,92,17,4,0,25,94,35,86,42,54,92,21,237,83,54,92,20,1,0,3,36,237,17
6,201,1755
```

SYSTEM INTERFACE

ΕΚΕΙ ΟΠΟΥ ΔΕΝ ΦΤΑΝΕΙ ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ

Συνεχίζοντας τη σειρά των άρθρων επάνω στο θέμα της εξοικείωσης με την Amiga, αυτό το μήνα θα δούμε έναν εναλλακτικό τρόπο να γίνουν όσα είδαμε στα προηγούμενα άρθρα χωρίς να χρησιμοποιήσουμε το ποντίκι, αλλά μόνο γράφοντας εντολές.

• του Γιώργου Κακαλέτρη

Για τον προχωρημένο χρήστη, το ποντίκι γίνεται εκνευριστικό μετά από κάποιο στάδιο εξοικείωσης. Αν και εύχρηστο, δεν παρέχει ευελιξία και οι απαιτητικοί θα καταλήξουν υποχρεωτικά στο πληκτρολόγιο. Τα πράγματα γίνονται πιο δύσκολα λοιπόν. Όμως, όσα δίνεις τόσα παίρνεις: οι επιπλέον δυσκολίες (κυρίως δυσχρηστία) της παρακάτω μεθόδου ανταμείβουν το χρήστη με τη μεγάλη ευελιξία αλλά και τις δυνατότητες που του προσφέρουν.

Στο ψητό όμως. Κάνοντας boot με τη δισκέτα του Workbench φτάνουμε κάποια στιγμή στη γνωστή εκείνη οθόνη με τα icons και την μπάρα των μενού. Ανοίγουμε τη δισκέτα του Workbench και αφού βρούμε μέσα της το συρτάρι System το ανοίγουμε και αυτό. Στα περιεχόμενά του βρίσκουμε ένα icon με υπότιτλο CLI, το οποίο θα είναι και το εργαλείο μας για ό,τι θα γίνει παρακάτω.

Τα αρχικά σημαίνουν Command Line Interpeter, που ελληνιστί σημαίνει Μεταφραστής Γραμμής Εντολών, όρος που απορρέει από την εργασία αυτού του προγράμματος και η οποία είναι να παίρνει από το χρήστη μια γραμμή με εντολές που έχει πληκτρολογήσει και να τις μεταφράζει-εκτελεί. Ανοίγουμε το CLI και ένα παράθυρο εμφανίζεται στη μέση της οθόνης. Επειδή από εδώ και πέρα δεν θα μας χρειαστούν τα icons, με το ποντίκι μετακινούμε-ανοίγουμε το παράθυρο, έτσι ώστε να καλύψει όλη την οθόνη και πριν εγκαταλείψουμε το ποντίκι πατάμε μια φορά μέσα στο παράθυρο αυτό το αριστερό mousebutton.

Στην πάνω αριστερή γωνία του παραθύρου περιμένει ένα μικρό ορθογώνιο πλαίσιο δίπλα στο σύμβολο "1>", να του πληκτρολογήσουμε τις εντολές μας.

Υπενθυμίζουμε τους όρους συρτάρια (drawers ή directories) - φάκελοι (files) που είχαμε ορίσει στα προηγούμενα άρθρα και τη δομή των περιεχομένων του δίσκου, όπως μπορεί κανείς να τη φανταστεί μέσα από ένα σύστημα ντουλάπας -συρταριών-αντικειμένων: η ντουλάπα είναι η δισκέτα (συμβολίζεται με το όνομά της ακολουθούμενο από μια άνω-κάτω τελεία π.χ. "Workbenchl.3:" "Extras1.3:" ή με το όνομα του drive μέσα στο οποίο βρίσκεται π.χ. "dfo:", "df1 :", "dho:" κ.λπ.) μέσα στην οποία περιέχονται τα συρτάρια directories ή στη γλώσσα του Workbench drawers) μέσα στα οποία περιέχονται τα διάφορα αντικείμενα (files-φάκελοι) ή ακόμα και άλλα directories.

Εδώ ας κάνουμε μια παρένθεση και ας υπενθυμίσουμε τον τρόπο με τον οποίο ονομάζεται ένα directory ή ένας φάκελος: έστω ο φάκελος George που βρίσκεται στο directory Persons της δισκέτας του εσωτερικού drive. Το όνομά του θα δίνεται έτσι ώστε να δείξει στον υπολογιστή τον ακριβή τρόπο για την εύρεση του George: dfo: Persons/George.

Παρατηρούμε ότι το directory χωρίζεται από το φάκελο με την "/". Αν το Persons δεν ήταν μέσα στον αρχικό κατάλογο του dfo: αλλά μέσα στον κατάλογο Friends του dfo: τότε το πλήρες όνομα (full pathname) του George θα ήταν: dfo: Friends/Persons/George.

Αντί για dfo θα μπορούσαμε να βάλουμε το όνομα της δισκέτας στο εσωτερικό drive (π.χ. Workbenchl.3: Friends/ Persons/ George).

Συνεχίζουμε· όταν θέλαμε να δούμε τα περιεχόμενα της δισκέτας του workbench, χρησιμοποιώντας το ποντίκι, ήταν πολύ απλό: ένα διπλό πάτημα του πλήκτρου του ποντικιού επάνω της και εμφανιζόταν το παράθυρο με τα περιεχόμενά του. Τώρα όμως τα πράγματα αλλάζουν. Ας δούμε πώς θα γίνει τώρα η παραπάνω εργασία. Πληκτρολογούμε "dir dfo:" και πατάμε το RETURN. Στην οθόνη εμφανίζεται ένα κατεβατό με ονόματα. Αυτά είναι τα πραγματικά περιεχόμενα του Workbench. Αν διαβάσουμε τον κατάλογο αυτό, θα δούμε ορισμένα ονόματα που έχουν δίπλα τους την ένδειξη (dir), ενώ τα υπόλοιπα εμφανίζονται σε διπλές στήλες. Τα πρώτα είναι τα γνωστά μας directories, ενώ τα δεύτερα είναι οι φάκελοι. Ο παρατηρητικός θα δει ότι τα ονόματα αυτά είναι πολύ περισσότερα (με τον κλασικό τρόπο του ποντικιού). Αυτά είναι τα έξτρα που σας υποσχεθήκαμε στην αρχή.

Αν παρατηρήσετε ακόμα καλύτερα, θα προσέξετε ότι τα ονόματα που είχατε προσέξει μέσα στο παράθυρο του Workbench εμφανίζονται δύο φορές: μία φορά μόνα τους και μία φορά σαν φάκελοι με την κατάληξη ".info" π.χ. Empty - Empty. info, Shell-Shell. info κ.λπ. Αυτός ο φάκελος (με την κατάληξη .info) είναι ένας φάκελος που περιέχει πληροφορίες για το συρτάρι (directory) ή το φάκελο με το αντίστοιχο όνομα (χωρίς την κατάληξη αυτή), πληροφορίες σχετικά με το σχή-

SYSTEM INTERFACE

μα του icon που εμφανίζεται στην οθόνη του Workbench, με τη θέση που θα εμφανιστεί (θυμηθείτε το Snapshot) αλλά και τον τύπο του (drawer, disk, project, garbage, tool). Όπως καταλαβαίνετε, αυτοί οι φάκελοι δεν θα έχει νόημα να φαίνονται στο παράθυρο του Workbench.

Παρατηρώντας τα directories που φαίνονται σαν μια λίστα πάνω από τους φακέλους, βλέπουμε τα γνωστά System, Empty, Trashcan κ.λπ., βλέπουμε όμως και μερικά νέα: C, Libs, Fonts, S, L, Devs. Αυτά τα directories περιέχουν φακέλους για χρήση του συστήματος, οι οποίοι φάκελοι κρίνεται σκόπιμο να μη μπερδεύουν τον απλό χρήστη, με την εμφάνιση τους στα περιεχόμενα του Work-bench. Εμείς όμως τώρα μπορούμε να τα εξερευνήσουμε, με τη βοήθεια της εντολής dir που πριν από λίγο χρησιμοποιήσαμε. Λίγες πληροφορίες τώρα για τα περιεχόμενα αυτών των νέων directories. Το C περιέχει τις εντολές που χρησιμοποιούνται μέσα από το CLI (δηλαδή εκεί θα βρούμε και την dir). Το Libs περιέχει τις βιβλιοθήκες, το L περιέχει χειριστή του RAM DISK: k, των θυρών της Amiga κ.λπ.

Το Fonts περιέχει τα διάφορα sets χαρακτήρων (αν έχετε παίξει με το Notepad, θα έχετε ξανασυναντηθεί μαζί τους), ενώ το Devs περιέχει διάφορες βελτιώσεις πληκτρολογίου, χειριστές εκτυπωτών και συσκευών (εκτυπωτή, παράλληλης - σειριακής, ομιλίας κ.λπ.)... Στο S περιέχονται φάκελοι με εντολές, οι οποίοι εκτελούνται κατ' εντολή του συστήματος ή δική μας (π.χ. οδηγίες εκκίνησης - τι θα γίνει κατά το booting).

Ας περάσουμε λοιπόν να δούμε ποιες εντολές είναι διαθέσιμες, ρίχνοντας μια απλή ματιά στο directory C: dir dfo: c και RETURN και έπειτα από λίγο εμφανίζεται ένα κατεβατό δίστηλο, το οποίο μπορούμε να σταματήσουμε κάποια στιγμή με το SPACE BAR και να το ξαναξεκινήσουμε με το RETURN. Κάπου εκεί μέσα υπάρχει και η dir.

Ας αναλύσουμε τώρα για λίγο την εντολή C. Η εντολή αυτή συντάσσεται ως εξής: πρώτα το όνομα της εντολής, μετά το ποιο directory θέλουμε να εξετάσουμε και τέλος μερικές λέξεις που της εξηγούν πώς θα μας δείξει τα περιεχόμενα του αναφερόμενου καταλόγου (π.χ. η files θα πει στην dir να μας δείξει μόνο τους φακέλους· αντίστοιχα η dirs;; μόνο τα directories).

Αν κάτι δεν πάει καλά (αν υπήρχε λάθος στη σύνταξη, αν το dfo: c δεν ήταν directory ή δεν υπήρχε, αν δε βρέθηκε δισκέτα στο dfo: κ.λπ.) μας πληροφορεί με ένα σχετικό μήνυμα, το οποίο μερικές φορές είναι ένας αριθμός (όχι και τόσο κατατοπιστικός βέβαια - μπορεί όμως να αποσαφηνιστεί με το manual ή με την εντολή Why).

Μια άλλη εντολή είναι η Ed, η οποία μας επιτρέπει να φτιάχνουμε φακέλους με κείμενο και να τους αποθηκεύουμε στη δισκέτα. Η σύνταξή της, στην πιο απλή της μορφή, είναι: Ed όνομα φακέλου (π.χ. Ed dfo: Test File), όπου το όνομα φακέλου είναι το πού θα αποθηκευτούν τα όσα γράψουμε. Με την εκτέλεσή της ένα μεγάλο παράθυρο ανοίγει στην οθόνη και ένας δρομέας περιμένει την πληκτρολόγηση κειμένου. Η κίνηση μέσα στο κείμενο γίνεται με τα βέλη, ενώ κάποιες έξτρα λειτουργίες προσφέρονται με το CTRL πατώ-

HINTS 'TIPS TOY AmigaDOS

Εστω ότι έχουμε μόνο ένα drive (dfo:) και θέλουμε να δούμε πληροφορίες για μια δισκέτα άλλη από αυτή του Workbench. Δίνοντας Info, θα μας δώσει πληροφορίες για το WB, ενώ, αν βάλουμε αυτή τη δισκέτα στο drive και δώσουμε Info, θα μας ζητηθεί η δισκέτα του Workbench1.3, για να φορτωθεί η εντολή (αφού εκεί βρίσκεται και η Info), η οποία εκτελούμενη αμέσως δε θα ξέρει για τη δισκέτα που θέλουμε να ελέγξουμε.

Ένας τρόπος, για να δούμε τις πληροφορίες που θέλουμε, είναι να κάνουμε την εντολή Info να περιμένει μετά το φόρτωμα και πριν από την εκτέλεσή της ώστε να προλάβουμε να βάλουμε τη δισκέτα στο drive. Αυτό γίνεται δίνοντας την εντολή Info? και RETURN. Αφού βάλουμε τη δισκέτα στο drive και περιμένουμε μέχρι να σβήσει το LED του (ανιχνεύεται η δισκέτα από το σύστημα) πατάμε το RETURN πάλι και παίρνουμε τις πληροφορίες μας. Η ίδια μέθοδος μπορεί να χρησιμοποιηθεί και με άλλες εντολές του AmigaDOS. Όμως, εκτός από την αναμονή, αυτή η μέθοδος μας δίνει και έναν τρόπο να δούμε την πλήρη σύνταξη της εντολής: εμφανίζεται μια σειρά με οδηγίες (μυστικιστικά γραμμένες) για τις παραμέτρους και τα flags της εντολής.

Μια άλλη εντολή που αξίζει να δοκιμάσετε είναι η

dir dfo: opt a

η οποία μας δίνει έναν αναλυτικό κατάλογο των περιεχομένων της δισκέτας, εμφανίζοντας στην οθόνη και τα περιεχόμενα των καταλόγων και των υποκαταλόγων αυτών. Στη θέση του dfo: θα μπορούσε να είναι το όνομα οποιουδήποτε directory.

Τέλος, μερικά κόλπα της ονοματολογίας: Έστω ότι θέλαμε να δούμε στην οθόνη μόνο τους φακέλους που αρχίζουν από το γράμμα A, στο dfo:

dir dfo: A# ?

ή μόνο αυτούς που τελειώνουν σε info:

dir dfo:# ?. info

ή αυτούς που έχουν μόνο πέντε γράμματα:

dir dfo:.

Ο γενικός κανόνας είναι ότι το ? ισοδυναμεί με οποιοδήποτε χαρακτήρα (A, B, C...) και το # σημαίνει οσεσδήποτε φορές επανάληψη του επόμενου χαρακτήρα. Αυτό δίνει σαν αποτέλεσμα το #? να σημαίνει: οποιοδήποτε κείμενο, ενώ το ????? πέντε οποιοιδήποτε χαρακτήρες.

Οι παραπάνω συμβολισμοί είναι μερικοί από αυτούς που προσφέρει το AmigaDOS (οι βασικότεροι μάλλον) και μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε πολλές εντολές (Copy, Delete).

Και, τέλος, κάτι που δεν αναφέρθηκε μέχρι τώρα: το AmigaDOS δεν αναγνωρίζει κεφαλαία-μικρά, για διευκόλυνση του χρήστη. Η χρήση τους περιορίζεται σε λόγους εμφανισιακούς, μια και τα ονόματα γράφονται στη δισκέτα όπως τα δίνουμε (δεν μετατρέπονται σε μικρά ή κεφαλαία). Έτσι info= INFO=info=INFO=...

ντας το ταυτόχρονα με ένα άλλο πλήκτρο (CTRL και B διαγράφει μια γραμμή, CTRL και U ή CTRL D μετακινούν σελίδα σελίδα μέσα στο κείμενο κ.λπ.) ή με το ESC, το οποίο εμφανίζει ένα αστεράκι στο κάτω μέρος της οθόνης και περιμένει για μια εντολή, η οποία είναι ενός ή δύο γραμμάτων συνήθως (X τελειώνουμε την επεξεργασία του κειμένου και σώζουμε το κείμενο σαν φάκελο με το όνομα που ορίσαμε στην αρχή, Q εγκαταλείπουμε το πρόγραμμα, J ενώνει δυο γραμμές σε μια κ.λπ.).

Μια πλήρης αναφορά στις εντολές του Ed βρίσκεται στο manual που έρχεται με την Amiga, γι' αυτό δεν θα επεκταθούμε εδώ. Αφού φτιάξουμε το φάκελό μας, μπορούμε να τον διορθώσουμε δίνοντας την ίδια εντολή που δώσαμε για να τον δημιουργήσουμε. Τότε δεν θα μας ζητηθεί να βάλουμε νέο κείμενο, αλλά ο Ed θα βρει το παλιό και χωρίς να το σβήσει θα μας το φέρει για διόρθωση.

Αν θέλαμε απλώς να δούμε τα περιεχόμενα ενός φακέλου και όχι να τον διορθώσουμε, υπάρχει η εντολή Type. Η σύνταξή της στην πιο απλή της μορφή είναι: Type όνομα φακέλου και τέλος RETURN.Εμφανίζεται ο φάκελος και μπορούμε να σταματήσουμε τη συνεχή ροή του στην οθόνη με τον τρόπο που αναφέρθηκε πριν στην εντολή dir. Μπορούμε πολύ εύκολα να αλλάξουμε και το όνομα ενός φακέλου, με την εντολή Rename. Σε αυτή δίνουμε το όνομα του φακέλου και το τελικό: Rename αρχικό όνομα τελικό όνομα. Π.χ. το φάκελο που ονομάσαμε Testfile πριν με τον Ed μπορούμε να τον μετονομάσουμε σε Myfile δίνοντας: Rename dfo: Testfile dfo: Myfile.

Αυτή η εντολή όμως έχει μια επιπλέον δυνατότητα. Αν το δεύτερο όνομα του φακέλου είναι σε διαφορετικό directory απ' ό,τι το πρώτο, τότε ο φάκελος μετακινείται σε εκείνο το directory, π.χ.: Rename dfo: Testfile dfo: S/Myfile και ο φάκελος Testfile μεταφέρεται στο directory S με το νέο όνομα Myfile. Σημειωτέον, ο παλιός φάκελος σβήνεται από το dfo: Έστω τώρα ότι θέλαμε να δημιουργήσουμε ένα αντίγραφο του φακέλου αυτού (Testfile) στο directory S χωρίς όμως να σβήσουμε τον αρχικό φάκελο. Αυτή τη δυνατότητα μας τη δίνει η εντολή Copy με σύνταξη: Copy όνομα φακέλου directory προορισμού.

Στο παράδειγμά μας: Copy dfo: Testfile Dfo: S. Περαιτέρω, θα μπορούσαμε να σβήσουμε τον αρχικό φάκελο από το dfo:. Αυτό γίνεται με την εντολή Delete, στην οποία μπορούμε να δώσουμε μέχρι και δέκα ονόματα φακέλων για σβήσιμο: Delete dfo: Testfile και ο φάκελος Testfile διαγράφτηκε.

Πώς μπορούμε να φτιάξουμε τώρα ένα νέο κατάλογο-directory: Με την εντολή Makedir δίνουμε το όνομα που θέλουμε να έχει ο κατάλογος και η Amiga αναλαμβάνει τα υπόλοιπα. Έστω λοιπόν ότι θέλουμε να φτιάξουμε τον κατάλογο Persons στο dfo: που θα φυλάμε πληροφορίες για διάφορους "τύπους" (για όσους δεν κατάλαβαν ακόμα: ηλεκτρονικό φακέλωμα). Φτιάχνουμε τον κατάλογο dfo: Persons με την εντολή Makedir: Makedir dfo: Persons και από εδώ και πέρα με την εντολή Ed μπορούμε να ανοίγουμε νέους φακέλους (Ed dfo: Persons/όνομα) μπορούμε να διορθώνουμε παλιούς φακέλους (πάλι με την Ed) ή απλώς να τους διαβάζουμε (Type dfo: Persons/όνομα) ή να τους διαγράφουμε (Delete), ενώ η Dir μας δίνει έναν κατάλογο των καταχωρίσεών μας στο dfo: Persons.

Όπως βλέπετε, η δουλειά είναι απλή, αλλά, αν σκεφτεί κανείς τα λάθη της πληκτρολόγησης που να απαιτούν να ξαναγράψουμε την εντολή και την πολύ συχνή χρήση του ονόματος dfo:

SYSTEM INTERFACE

Persons, γίνεται πολύ κουραστική. Μέχρι ενός σημείου όμως μπορούμε να διευκολυνθούμε με τη χρήση της εντολής CD (Current directory ή τρέχων κατάλογος). Δίνοντας CD dfo: Persons λέμε στον υπολογιστή ότι κατάλογος εργασίας μας γίνεται πλέον το directory αυτό. Τι σημαίνει αυτό; Αν θέλουμε να διορθώσουμε το φάκελο dfo: Persons/George, αρκεί να γράψουμε Ed George και το dfo: Persons θα εννοηθεί από τον υπολογιστή. Ομοίως, δίνοντας απλώς dir (χωρίς όνομα καταλόγου) θα εμφανιστούν τα περιεχόμενα του τρέχοντος.Το ίδιο γίνεται και με κάθε άλλη εντολή. Η εντολή CD χωρίς ορισμό ονόματος μας λέει ποιος είναι ο τρέχων κατάλογος. Για να γυρίσουμε στον αρχικό κατάλογο (κατάλογος ρίζας) της δισκέτας του dfo: γράφουμε CD dfo:

Εχοντας γυρίσει στο dfo: μπορούμε να διαγράψουμε όλα τα περιεχόμενα του Persons ταυτόχρονα, με την εντολή Delete. Η σύνταξή της έχει τη μορφή

Delete dfo: Persons all

Το all σημαίνει να διαγράψει όλα τα περιεχόμενα του Persons (στο τέλος θα διαγραφτεί και το ίδιο το directory Persons). Αν δε δίναμε all και το Persons περιείχε έστω ένα φάκελο, τότε τίποτα δεν θα διαγραφόταν και θα εμφανιζόταν ένα μήνυμα που να μας πληροφορεί σχετικά. Αν το Persons ήταν άδειο, η χρήση τής all είναι περιττή. Μια εντολή απλή στη χρήση της είναι η info. Καλώντας τη χωρίς καμία παράμετρο (όνομα ή flag), δηλαδή δίνοντας απλώς Info και RETURN, εμφανίζονται στην οθόνη μερικές πληροφορίες για τις δισκέτες που βρίσκονται στο drive του υπολογιστή για τη δισκέτα που χρησιμοποιήθηκε κατά την εκκίνηση (boot) κ.λπ. Αυτές οι πληροφορίες περιλαμβάνουν τα ονόματα των δισκετών και τα drives που βρίσκονται αλλά και το πόσο γεμάτες είναι. Ακόμα, αν μπορούν να γραφτούν ή όχι (Write Protect Tab). Μια εντολή που μπορεί να αντικαταστήσει την dir είναι η εντολή List, η οποία μας βγάζει στην οθόνη τα περιεχόμενα ενός καταλόγου, δίνει όμως περισσότερες πληροφορίες για κάθε τίτλο που περιέχεται εκεί: ημερομηνία εγγραφής, μέγεθος φακέλου, flags κ.λπ..

Άλλες εντολές του AmigaDOS είναι εντολές που επιτρέπουν την προστασία ενός φακέλου ή directory από κατά λάθος σβήσιμο (PROTECT), ένωμα φακέλων για δημιουργία ενός μεγάλου (JOIN), αλλαγή ένδειξης (PROMPT), φορμάρισμα δισκέτας (FORMAT) ή αντιγραφή (DISKCOPY), αλφαβητική ταξινόμηση φακέλων (SORT), παράλληλη επεξεργασία (RUN) κ.λπ. Αυτές όμως θα τις δούμε σε επόμενο άρθρο, μια και είναι πιο προχωρημένες. Προς το παρόν και πριν κλείσουμε, ας δούμε ένα τελευταίο θέμα, πολύ βασικό: πώς μπορούμε να τρέξουμε ένα πρόγραμμα μέσα από το CLI. Εστω ότι θέλουμε να τρέξουμε το πρόγραμμα Preferences που βρίσκεται στο directory Prefs της δισκέτας Workbench1.3, από το WL θα μπορούσαμε εύκολα να το τρέξουμε ανοίγοντας τη δισκέτα Workbench1.3, έπειτα το συρτάρι Prefs και τέλος double clicking στο icon Preferences. Εδώ η διαδικασία είναι πιο γρήγορη: απλώς γράφουμε το όνομα του προγράμματος (μαζί βέβαια με το μονοπάτι που πρέπει να ακολουθήσουμε για να το βρούμε), δηλαδή:

dfo: Prefs/Preferences.

Το ίδιο γίνεται για κάθε εκτελέσιμο φάκελο (πρόγραμμα-tool). Αν αυτό βρίσκεται βέβαια στον τρέχοντα κατάλογό μας δεν είναι απαραίτητο το pathname.

Τον επόμενο μήνα, οι υπόλοιπες βασικές εντολές και προγράμματα μέσω AmigaDOS - batch files...\

PROGRAMMING

AMIGA

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ DIRECTORIES

του Γιώργου Κακαλέτρη

Η παρακάτω ρουτίνα έχει σκοπό να σας βοηθήσει στο χειρισμό των περιεχομένων των directories, μια και οι δυνατότητες που δίνει η εντολή FILES είναι απλώς για εγκυκλοπαιδική χρήση. Ας δούμε όμως τι ακριβώς κάνει και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί.

Δίνοντάς της το όνομα του directory και 2 arrays και το αν σας ενδιαφέρουν οι φάκελοι ή οι υποκατάλογοι του αναφερόμενου καταλόγου, επιστρέφει τις δυο παραπάνω arrays με τα περιεχόμενα του directory. Αναλυτικότερα:

Χρησιμοποιείται όπως οι απλές εντολές της BASIC και η σύνταξή της είναι η εξής:

GETDIR dirname, dircontents, info, options

όπου:

dirname: το όνομα του directory, dircontents: η αλφαριθμητική array στην οποία επιστρέφονται τα περιεχόμενα του directory. Κάθε στοιχείο της είναι και το όνομα ενός φακέλου ή υποκαταλόγου που ανήκει στο εν λόγω directory. info: array τύπου integer (κατάληξη %) ίδιου μεγέθους με την προηγούμενη, στην οποία φαίνεται αν το όνομα που υπάρχει στο ίδιο σημείο της dircontents είναι φάκελος ή κατάλογος. options: μπορεί να πάρει τις τιμές 1,2,3. 1 όταν θέλουμε να μας επιστραφούν μόνο τα ονόματα των subdirectories, 2 όταν μας ενδιαφέρουν μόνο οι φάκελοι και 3 όταν μας ενδιαφέρουν και τα 2 (τότε μπορούμε να δούμε τι είναι το καθένα από την info). Η options είναι επίσης τύπου integer και πρέπει να σημειωθεί ότι σε αυτήν επιστρέφει η ρουτίνα, το αποτέλεσμα της εκτέλεσής της, δηλαδή -1 αν κάτι πήγε στραβά, 0 αν το directory δεν περιέχει τίποτα και κάτι μεγαλύτερο του 0 δίνει το πλήθος των περιεχομένων του directory. Πρέπει να σημειωθεί ότι πρέπει οι arrays info και dircontents να είναι αρκετά μεγάλες, ώστε να χωρέσουν τα περιεχόμενα του directory. Τέλος, το στοιχείο 0 της dircontentes περιέχει το όνομα του directory.

Τώρα για την πληκτρολόγηση και ενσωμάτωση στα προγράμματά σας, πρέπει πρώτα και με τον τρόπο που εξηγείται στο manual της AmigaBASIC να φτιάξετε τους φακέλους dos.bmap και exec.bmap από τους αντίστοιχους φακέλους που υπάρχουν στο directory fdl.2 (με το πρόγραμμα ConvertFD) και να τους βάλετε στο ίδιο directory με το πρόγραμμά σας.

Το ΤΜΗΜΑ 1 μπαίνει μπροστά από όλο το πρόγραμμα. Είναι το τμήμα που ανοίγει τις βιβλιοθήκες και ορίζει τις συναρτήσεις της ROM που θα χρησιοποιηθούν.

Το ΤΜΗΜΑ 2 είναι απλώς παράδειγμα που δίνει μια απλή χρήση της ρουτίνας. Αυτό θα αντικατασταθεί με το δικό σας πρόγραμμα. Θυμηθείται όμως πριν τερματίσει το πρόγραμμά σας να κλείνετε κάθε φορά τις ανοιγμένες βιβλιοθήκες με την εντολή LIBRARY CLOSE.

Το ΤΜΗΜΑ 3 είναι η ρουτίνα με τη μορφή SUBRPROGRAM, για να μην ανακατεύεται με τις δικές σας μεταβλητές. Πρέπει να μπει τελευταία στο LISTING του προγράμματός σας.

ΤΜΗΜΑ 1

```
DECLARE FUNCTION ExNext& LIBRARY
DECLARE FUNCTION Examine& LIBRARY
DECLARE FUNCTION Lock& LIBRARY
DECLARE FUNCTION UnLock& LIBRARY
DECLARE FUNCTION AllocMem& LIBRARY
DECLARE FUNCTION FreeMem& LIBRARY
LIBRARY "dos.library"
LIBRARY "exec.library"

DIM nm$(200),ty%(200)
```

ΤΜΗΜΑ 2

```
label:
INPUT "enter directory";dirname$
INPUT "enter flags";opt%
IF opt%<=0 THEN finish

GetDir dirname$,nm$(),ty%(),opt%
IF opt%>0 THEN
FOR t%=1 TO opt%
PRINT nm$(t%):TAB(33);
IF ty%(t%)=1 THEN PRINT "dir"ELSEPRINT"file"
NEXT
END IF
GOTO label

finish:
LIBRARY CLOSE
END
```

ΤΜΗΜΑ 3

```
SUB GetDir (dir$,names$(),type%(),options%) STATIC
'δεσμεύουμε λίγη μνήμη για buffer (εδώ θα αποθηκεύονται τα
'περιεχόμενα του FILEINFOBLOCK μετά από κάθε κλίση της ExNext)
buffer&=AllocMem&(400,0)
limit%=UBOUND(names$)
dirname$=dir$+CHR$(0)
l&=Lock&(SADD(dirname$),-2)
IF l&<>0 THEN          'κάτι δεν πήγε καλά με το ανοιγμα του directory
  success&=Examine&(l&,buffer&)
  IF success&<>0 THEN
    t%=8:names$(0)=""
'τώρα διαβάζει το όνομα της πρώτης καταχώρησης στο directory
    WHILE PEEK(buffer&+t%)<>0
      names$(0)=names$(0)+CHR$(PEEK(buffer&+t%))
      t%=t%+1
    WEND
    count%=0:ty%=0
    success&=ExNext&(l&,buffer&)
    WHILE success&<>0 AND count%<limit%
      n$="":t%=8
'διάβασμα του επόμενου ονόματος
      WHILE PEEK(buffer&+t%)<>0
        n$=n$+CHR$(PEEK(buffer&+t%))
        t%=t%+1
      WEND
'παρακάτω βρίσκει το αν είναι directory ή φάκελλος και ανάλογα το
'καταχωρεί
      IF PEEKL(buffer&+4)>0 THEN ty%=1 ELSE ty%=2
      IF (ty% AND options%)<>0 THEN
        count%=count%+1
        names$(count%)=n$
        type%(count%)=ty%
      END IF
      success&=ExNext&(l&,buffer&)
    WEND
    options%=count%
  ELSE
    options%=-1
  END IF
  options%=count%
  success&=UnLock&(l&)

ELSE
  options%=-1
END IF
'ελευθερώνουμε τη μνήμη που δεσμεύσαμε (πάντα !!!)
buffer&=FreeMem&(buffer&,400)
END SUB
```

COMPUTERS

Πωλούνται: ATARI 1040 + MONITOR PHILIPS COLOR, μετά τις 8:00. Γιώργος, τηλ.: 9215429.

ATARI 1040 STFM, σε άριστη κατάσταση, με joystick, 110.000. Μονόχρωμο high resolution monitor SM124 20.000 δρχ. Έγχρωμο monitor CM8833 Philips 40.000. Έκτυπωτής Panasonic KX-P1081 (αθάνατος) με ελληνικά 30.000. Ποικιλία προγραμμάτων με τιμή 300 δρχ./ δισκέτα. Όχι με δόσεις. Τάσος, τηλ. 6842056.

Πωλούνται: Apple IIe με έγχρωμο monitor, 2 floppy drives και άφθονα προγράμματα. Printer daisy wheel Brother HR35 (λειτουργεί και με συμβατούς). Printer Apple Imagewriter LQ. Οι printers δέχονται χαρτί λογιστηρίου. Πέτρος, τηλ.: 7232387.

AMIGA 2000, μοντέλο ΦΕΒ. '91, αμεταχείριστη, κάρτα μετατροπής σε IBM/AT (2286 at bridgeboard), monitor 1084S, 300.000 δρχ. Τηλ.: 2898385, ώρες γραφείου. Πέτρος.

ΣΚΟΤΩΝΩ HUYNDAI 386SX 2 MB + 90 MB HD + VGA 512 KB + MONITOR 800x600 + SOFTWARE + ΕΓΓΥΗΣΗ. ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΗΛ.: 9517703 (18:00 - 23:00).

Πωλείται TURBO. X 2D, 360 K, 14" green, 640 K + προγράμματα + βιβλία. Τιμή πενταψήφια. Τηλ.: 9935433, Τέλης.

Commodore 64 + Disk Drive 1541 + κασετόφωνο + περιοδικά + δισκετοθήκη + 50 δισκέτες + βιβλία ευκαιρία. Τηλ.: 6395511, Παναγιώτης.

Πωλείται AMSTRAD 6128. Έγχρωμο monitor, 110 προγράμματα, joystick καλύμματα, περιοδικά, manual, TUNER. ΤΗΛ.: 2755143,, ΑΝΔΡΕΑΣ, 120.000 δρχ.

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ AMIGA, ATARI, PC/AT, οθόνες, εκτυπωτές, πληκτρολόγια, κάρτες, μνήμες, drives, motherboards, ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Τηλ.: 5989701, Χρήστος.



AMSTRAD 6128 έγχρωμος, manual, βιβλία, περιοδικά, δισκετοθήκη, 140 παιχνίδια, 50 δισκέτες joystick. Άριστη κατάσταση. Ευκαιρία. Τηλ.: 8210697.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! AMSTRAD CPC 6128, ΠΡΑΣΙΝΟΣ, βιβλία, δισκέτες, joystick. Άριστη κατάσταση. ΜΟΝΟ 45.000 δρχ. Τηλ.: 2923284, Χρίστος.

AMSTRAD 6128 πράσινος + joystick + TV SCART + 70 TOP GAMES + βιβλία + περιοδικά + Discology 60. Μοναδική τιμή 55.000 δρχ.!!! Τηλ.: 5610345.

Πωλείται ATARI 520 STFM, άριστη κατάσταση, δισκετοθήκη, 25 παιχνίδια, 2 joysticks, mouse, ΤΙΜΗ 95.000!!! Τηλ.: 5614088, Γρηγόρης.

AMIGA 500 έγχρωμο monitor, drive, μνήμη, προγράμματα, βιβλία, joysticks όλα 195.000 δρχ. Τηλ.: (0291) 24028, Νίκος.

LAPTOP Zenith 386, 2 MB RAM, 42 MB HDD, 1,4 MB FDD, Modem, Ποντίκι, software, κύριος Γιώργος. Τηλ.: 3618731, 3617931, 8018087.

Πωλείται ATARI PC3, πορτοκαλί monitor, 2 drives, 4 κάρτες, βιβλία, δισκέτες μόνο 155.000 δρχ. Τηλ.: 8623163, Ανδρέας.

AMSTRAD 6128 + 100 παιχνίδια + manual ελληνικό + επαγγελματικό πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ. Τιμή συζητήσιμη. Βασίλης, τηλ.: 9582471.

ATARI 520 ST αμεταχείριστο + δισκέτες (παιχνίδια + εφαρμογές) μόνο 75.000!!! Επίσης, έγχρωμη οθόνη για Atari μόνο 60.000 δρχ.!!! Τηλ.: 6380435.

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Πωλείται AMSTRAD 6128 αμεταχείριστο + πράσινη οθόνη + Games + εφαρμογές + εκπαιδευτικά μόνο 50.000 δρχ.!!! Άριστη κατάσταση. Τηλ.: 6394946.

COMMODORE 128D + drive 1571 + έγχρωμη οθόνη 1084 + 2 joysticks CMS + manuals + λειτουργικό CP/M. Τιμή 100.000 δρχ. Γιώργος. Τηλ.: 2918320.

AMSTRAD 1640, HD 30 MB SEAGATE με mouse και πολλά σοβαρά προγράμματα, 140.000 δρχ. Τηλ.: 8023509.

AMIGA 2000 σχεδόν ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΗ + monitor 1084S-1 Megabyte Chip - Ram. Τηλεφωνήστε τώρα στο 0842 - 28166, Γιώργος.

AMSTRAD 1640, 2 Drives, EGA οθόνη, πολλά προγράμματα και το LOTUS. Γιάννης, τηλ.: 5715254.

Πωλείται AMSTRAD 6128 + έγχρωμη οθόνη + Top Games + εφαρμογές + οδηγίες + Άριστη κατάσταση μόνο 75.000 δρχ. Τηλ.: 6380435, Σπύρος.

Πωλούνται, αγοράζονται, ανταλλάσσονται εκτυπωτές για όλα τα είδη υπολογιστών, σε άριστη κατάσταση. Τηλεφωνήστε τώρα στο 6380435.

Έγχρωμος Amstrad 6128. Άριστη κατάσταση. Με 2 joysticks, βιβλία, προγράμματα, περιοδικά και 50 παιχνίδια. Τιμή 90.000 δρχ. Γιώργος, Τηλ.: 4963052 (απογεύματα).

Πωλείται AMIGA 500 αμεταχείριστη + παιχνίδια + εφαρμογές, μόνο 95.000!!! Επίσης, έγχρωμο Monitor Commodore 1084 μόνο 60.000 και επέκταση μνήμης 16.000. Τηλεφωνήστε τώρα: 6394946, Σπύρος.

Πωλείται Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια μόνο 33.000 δρχ.!!! Επίσης DISK DRIVE 1541 + δισκέτες 33.000 δρχ.!!! Άριστη κατάσταση, Σπύρος. Τηλ.: 6394946.

AMIGA 500 ΜΟΝΟ 119.000 ΔΡΧ. - ATARI 1040 STE 129.900 ΔΡΧ. - MONITORS PHILIPS STEREO 77.700 Drives - περιφερειακά - δισκέτες - μνήμες AMIGA ΑΠΟ 16.000. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΑ COMPUTERS ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ. ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΤΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ - MICROPLAN. Αγ. Παρασκευής 40-42 και Παπαφλέσσα 15, Αγ. Ανάργυροι. FAX - ΤΗΛ.: 2624961.

ATARI 520 STFM + SMI24 MONITOR, 20 δισκέτες με προγράμματα, παιχνίδια, joystick, βιβλία, 95.000 δρχ. Θεσ/νίκη, τηλ.: (031) 939843 (8μ.μ. - 9μ.μ.), Χρήστος.

AMSTRAD 6128 πράσινος TV MODULATOR SPEECH SYNTHESIZER, φίλτρο, joystick, δισκέτες, ελληνικό manual, βιβλία, περιοδικά, προγράμματα. ΜΟΝΟ 55.000 δρχ. Τηλ.: 9343567, Μάρκος.

ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΟ!!! AMIGA 500 + 1084S + έπιπλο RECKON + κάλυμμα LASE + mouse + τροφοδοτικό + 180 δισκέτες με παιχνίδια, utilities και άγραφες + HEAD CLEANING DISKETTE + 2 δισκετοθήκες ΜΟΝΟ... 205.000 δρχ. ΤΗΛ.: 8032006.

Αποθήκη προσφέρει Amiga 500 + 1084 monitor. Τιμές εισαγωγής. Επίσης εξωτερικό drive για Amiga - Atari Cumana. Μνήμες 512 K + clock. Haru disk για Atari ST 30 - 85 MB. Ειδικές τιμές για μουσικούς - σπουδαστές. I.C.B., Αιτωλίας 57, Αγία Παρασκευή. Τηλ.: 6380411 - 6399738.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ COMMODORE 128D, Έγχρωμο monitor, joysticks, δισκετοθήκη, 100 προγράμματα μόνο 80.000 δρχ. Τηλ.: 6393382, Φάνης.

AMSTRAD 6128, πράσινος, παιχνί-

δια, γλώσσες, εκπαιδευτικά, ΠΡΟ-ΠΟ, manual μόνο 55.000. Τηλ.: 9938272, Στάθης.

SOFTWARE

Έχετε Amiga; Η λύση είναι Βασίλης. Καινούριοι τίτλοι κάθε εβδομάδα. Τηλ.: 6392628 - Βασίλης Αντύπας, Νότου 17, Αγ. Παρασκευή.

ΑΠΙΣΤΕΥΤΟ. AMSTRAD 6128 + έγχρωμη οθόνη + Games + βιβλία. Άριστη κατάσταση μόνο 70.000! Σπύρος, τηλ.: 2627356. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!

AMIGA - COMMODORE 64/128 GAME + DISK 295 δρχ. Παραλαβές κάθε Δευτέρα. Κάθε 8 games ΔΩΡΟ 2. Δεχόμαστε μηνιαίες συνδρομές. ΟΙ ΔΕΚΑ πρώτοι δώρο 3 DISKS. Τηλ.: 2233182 - 8641909, Αγγελόπουλος Χρήστος, Νάξου 20Α ΑΘΗΝΑ.

Ανταλλάσσω προγράμματα - Utillities - games demo * σε * Amiga 500. Τηλ.: 8325006, ΜΠΟΥΓΑΤΣΟΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΠΑΠΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ 120.

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!!! Αν θέλετε ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ τα τελευταία ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA πρώτοι από όλους, τότε τηλεφωνήστε μας ΤΩΡΑ. 250 δρχ.!!! GAME + DISK, Τηλ.: 5743080, ΜΑΝΩΛΗΣ ΜΠΙΝΙΧΑΚΗΣ, ΠΗΝΕΙΟΥ 54.

AMIGA NEW CLUB! Software - Hardware, στέλνουμε παντού, 100 νέοι τίτλοι την εβδομάδα, απίστευτες τιμές! Τηλ.: 7650795 Λευτέρης, 7011983 Κώστας. ΛΕΥΤΕΡΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ ΚΟΝΩΝΟΣ 144, ΠΑΓΚΡΑΤΙ.

Yo!! Amigαδες: Τώρα το πολύ δικό σας Club δημιουργήθηκε στην Πάτρα. Gamedisk 350 δρχ. Αντικαταβολές πανελλαδικώς. Τάκης (061) 277257. ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ ΤΑΚΗΣ, ΓΕΡΜΑΝΟΥ 28.

AMIGA CLUB στα βόρεια προάστια. Φτηνές αντικαταβολές - συνδρομές. Συλλογή 2.000 τίτλων. Τηλεφωνήστε τώρα στο 6611479 ΚΕΡΙΝΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΑΓΗΣΙΛΑΟΥ 3, ΓΑΡΓΗΤΟΣ.



AMIGA. Αν ψάχνετε για σπάνια Games. Διαλέξτε από 2.000 τίτλους. Η μεγαλύτερη συλλογή από ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ προγράμματα και μη. Συχνή παραλαβή από το εξωτερικό. ΤΗΛ.: 6381366, ΜΑΥΡΟΣ ΑΓΓΕΛΟΣ, ΑΙΟΛΟΥ 2, ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ.

AMIGA GAMES. Κάθε εβδομάδα παραλαβές. Πάμφηνα μνήμες, αθάνατα joystick, φίλτρα, δισκέτες, Hardware CYCLONE. ΠΡΟ-ΠΟ 7.500. 5 - 10 μ.μ., ΚΩΣΤΑΣ ΡΑΚΑΔΑΣ, ΔΗΜΗΤΡΑΣ 102.

***** AMIGA SUPER *****
New Top Games. 350 Game Disk, Εφαρμογές, Συνδρομές, Δωρεάν Κατάλογος. Τηλ.: 3253477, ΠΑΥΛΟΣ ΡΟΥΣΗΣ, ΑΡΣΕΝΙΟΥ 18.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - AMIGA: ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ 120 ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΜΕ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΚΑΙ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ 2 ΦΟΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΑΠΟ ΔΙΑΦΟΡΑ GRUPS ΟΠΩΣ SKID ROW... ΕΠΙΣΗΣ ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΙΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΜΕ ΠΑΛΙΟΥΣ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ (2.500 ΔΙΣΚΕΤΕΣ). ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΕΣ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΙΣΚΕΤΩΝ ΝΟ ΝΑΜΕ. ΣΤΑ ΤΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΝΑ ΔΩΡΟ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΩΣ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΕ ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΜΑΣ ΚΑΙ ΘΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΣΙΓΟΥΡΑ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΜΕΝΟΙ. ΑΠΟΣΤΟΛΙΔΗΣ ΛΑΖΑΡΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: (031) 220761.

AMIGA 1.2 - 1.3 SOFTWARE - HARDWARE.
Πωλούνται Παιχνίδια, UTILITIES από Τεράστια συλλογή. Όλα VIRUS FREE 100%. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Από Hardware Printer Buffers, Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 0,5 MB, 2 MB καθώς και 8 MB με 2 MB Populated. Τέλος, HARD DRIVES, SAMPLERS, DIGITIZERS, AT - ONCE, DRIVES, Βιβλία Προγραμματισμού κ.τ.λ. ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΤΗΛ.: 5620754, Σωτηρόπουλος Γιάννης, Κερκύρας 10, ΑΘΗΝΑ.

***** AMIGA SOFTWARE BEYONDERS *****
GAMES, UTILITIES πωλούνται σε τιμή ΕΚΠΛΗΞΗ!!! Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Στέλνονται αντικαταβολές παντού σε ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΡΕΚΟΡ!!! Εισάγονται από τους QUARTEX, FAIRLIGHT. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στο (01) 2752205 για να σας στείλουμε ΔΩΡΕΑΝ τον ΠΛΗΡΗ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ που διαθέτουμε. ΑΚΗΣ - ΑΓΓΕΛΟΣ. ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Σπυρόπουλος Άγγελος, Ομορφοκκλησιάς 35, Καλογρέζα.

AMIGA! (SAMPLER και ψηφιοποιητής VIDEO 40.000 δρχ., ΜΝΗΜΗ 512 K 12.000 δρχ.) ΜΝΗΜΕΣ έως 8 MB - MIDI - VORTEX - DRIVE SCANNER - ΜΙΚΤΕΣ joystick - SCANNER προγράμματα Easy - PHOTO για φωτογράφους, Πελατολόγια - Αποθήκες - Οικογενειακά έξοδα - έξοδα - ΛΟΤΤΟ - ΜΑΚΕΤΙΣΤΕΣ - ΜΕΤΑΞΟΤΥΠΕΣ. ΜΕΛΕΤΕΣ - ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ προγραμμάτων - ηλεκτρονικών κυκλωμάτων. SERVICE DRIVE. ΤΗΛ.: 6610714, Ιάκωβος Γρηγοριάδης, Διονύσου 4, Χαλάνδρι.

AMIGA. Όλα τα καινούρια Gamedisk 330 δρχ. Εγγύηση εγγραφής. Τηλ.: 2824592 (Πέμπτη - Παρασκευή 6-8 μ.μ.). Παπαχίου Θεόδωρος, Αγάπης 52, Ηράκλειο Αττικής.

AMIGA MEGA CLUB!!! GAME + DISK = 300 δρχ.!!! 100% εγγύηση εγγραφής. ΔΩΡΟ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ: 512 KB Expansion memory!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! Τηλ.: 6928406, Χρήστος Κολλιάτσας, Αργολίδος 41-43, Αμπελόκηποι.

The ideal amiga club and geosoft presents: Τα καταπληκτικότερα παιχνίδια για φανατικούς amiga - gamers.
Εάν θέλετε πρώτοι νά έχετε 50 δισκέτες εβδομαδιαίως στο σπίτι σας, τότε εμπιστευτείτε μας. Υπερπροσφορές για όλους!!! Τώρα εισαγωγές και από * Crystal *. Διαλέξτε από συλλογή 2.000 + δισκετών ό,τι πρόγραμμα σας ενδιαφέρει.
Συνδρομές - αντικαταβολές. Εγγυημένη ποιότητα. Μην το σκέφτεστε!!! Τηλεφωνήστε τώρα αμέσως. Τηλ.: (01) 8959340 (3-10 μ.μ.), Γιώργος Λουίζος, Κονδύλη 5.

**** AMIGA SOFTWARE ****
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ. 3-4 παραλαβές ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΩΣ. SKID ROW, CRYSTALS, FAIRLIGHT. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης. Τιμές ΑΦΑΝΤΑΣΤΕΣ!!. ΤΗΛ.: (031) 619991, Σταθάκης Φίλιππας.

Το DOOMSDAY CLUB ΥΠΑΡΧΕΙ! ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΜΕ: 330 δρχ. (DISK + GAME + ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ). ΜΕΤΑΦΟΡΙΚΑ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ 250 δρχ. ΔΩΡΕΑΝ EXPRESS ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ. ΣΤΙΣ 10 DISK ΜΙΑ ΜΕ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΛΕΤΕ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΤΑΥΤΟΣΗΜΗ ΜΕ AMIGA! ΚΟΛΙΔΑΣ ΝΙΚΟΣ, ΤΗΛ.: 2772667. ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ: 17:00 - 21:00. ΣΑΒΒΑΤΟΚΥΡΙΑΚΑ: 11:00 - 5:00.

AMIGA SOFTWARE. Όλα τα

GAMES, τα πάντα από τις καινούριες κυκλοφορίες, σε πολύ χαμηλές τιμές: noname + program 300-350 δρχ. ΕΠΩΝΥΜΕΣ + program 400 δρχ. Τηλ.: 931483, Δημήτρης Χαμαλίδης, Αμφίπολης 7, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

PIRAEUS AMIGA CLUB
* Επιλογή: 2.500 games + utilities
* Εξυπηρέτηση αυθημερόν
* Express αντικαταβολές
* Οικονομία: Diskgame = 350/συνδρομή = 7.000
* ΕΓΓΥΗΣΗ

Τηλ.: 4628354, Νίκος Πανταζής, Μ. Ασίας 22, Πειραιάς.

AMIGA Utilities, Manuals. ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ: Midi, Hard Disk, Expansion Ram. NEW FAT - AGNUS 1 MB Chip Ram. Αναλαμβάνουμε Οποιοδήποτε Πρόβλημα Έχετε με την AMIGA σας. Εξειδικευμένο SERVICE, Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Τηλ.: 2475030, Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA, Παιχνίδια, προγράμματα μόνο 100 δρχ. Συνδρομές 30, 50, 80 + δισκέτες το μήνα μόνο από 2.000 δρχ. Δώρα, προσφορές, ταχύ σύστημα αντικαταβολών, δωρεάν κατάλογοι. Τηλ.: (031) 919868, ΟΡΦΑΝΟΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ, ΘΡΑΚΗΣ 20, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMIGA. Τα πιο καινούρια παιχνίδια τώρα από 270 δρχ. DISK + GAME. Συνεχής ανανέωση, Τηλεφωνήστε τώρα στο (031) 922658
Νικολαΐδης Παύλος, Παιανίου 2, Άνω Τούμπα.

AMIGA, ΚΛΑΣΙΚΑ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ προγράμματα ομαδοποιήθηκαν και πωλούνται σε PACKS 1.000 δρχ. το PACK ή 5.000 όλα. SEX - UTILITIES κ.ά. ΤΗΛ.: 7786015 (απογεύματα), ΙΑΚΩΒΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΜΥΚΟΝΟΥ 7, ΖΩΓΡΑΦΟΥ.

Αν AMIGA, τότε ΑΛΕΞΗΣ. Τεράστια συλλογή προγραμμάτων, συνεχείς ανανεώσεις από το εξωτερικό, συνδρομές, άμεση εξυπηρέτηση. Τηλεφωνήστε σήμερα στο 6536572, Καμπουρόπουλος Αλέξης, Αιτωλίας 27Α, Αγ. Παρασκευή.

AMIGA GERMAN CLUB, 250 δρχ. η δισκέτα!! ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ στις νέες παραλαβές (ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ανανέωση). Συλλογή από 2.000 τίτλους. Τηλ.: (01) 9337364.



AMIGA. 20 δισκέτες επιλογής σας προς 5.800 δρχ., 30 δισκέτες προς 8.500 δρχ. Συλλογή 3.200 προγραμμάτων. Όλα τα καινούρια από το εξωτερικό. Σπέσιαλ τιμή για 50άδα και 100άδα. Τηλ.: 6423274, Σταύρος Παπαδόπουλος, Καραϊσκάκη 21.

THE NEW AMIGA CLUB. Όλα τα καινούρια προγράμματα για AMIGA. Εβδομαδιαίες παραλαβές από το εξωτερικό. Τηλ.: 7651949, Νίκος Κατσούλας, Ίμβρου 26.

VIRTUALITY team...
Η έκπληξη που προκαλέσαμε στους φίλους της AMIGA συνεχίζεται. Πάντα πρωτοποριακοί και αληθινοί σ' αυτούς που δείχνουν ενδιαφέρον. Μια τεράστια συλλογή και ένα δώρο σας περιμένουν. Τηλ.: 9713372, Νίκος Μπόνης, Δήμητρας 9.

AMIGA - ΠΡΟ V 1.4. Ένα εκπληκτικό πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ στην εκπληκτική τιμή των 7.500 δρχ. + βιβλίο οδηγιών + πολλά δώρα - εκπλήξεις. ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΕΚΤΟR - SOFT, Τηλ.: 8618368 - 8612475.

AMIGA. Συνδρομή 100 δισκέτες το μήνα κατευθείαν από εξωτερικό προς 7.500 δρχ. Παράδοση αυθημερόν και ταχυδρομικώς για επαρχία. Τηλ.: 6423274, Σταύρος Παπαδόπουλος, Καραϊσκάκη 21.

ΓΙΑ AMIGA
Μονοπώλειο στους Sampling ήχους & σε μια πλειάδα ασυναγώνιστων παιχνιδιών παρέχει ο Θάνος. Τηλ.: 9620466 (8:30 - 13:30 π.μ.).

*** AMIGA CONCERTED CLUB ***
ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ:
1. Τα πιο ΕΚΛΕΚΤΑ GAMES στις ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ.
2. Ο,ΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ παραλαμβάνεται από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΤΩΡΑ στο Γιώργο. Τηλ.: (01) 9217984. Θα ΕΚΠΛΑΓΕΙΣ με τις ΧΕΙΜΩΝΙΑΤΙΚΕΣ ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ και τα ΔΩΡΑ μας.
3. ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΟΣ: GAME + DISK NAME (VERBATIM) = 350 δρχ. + ΔΩΡΟ.

ΤΟ A.C.C. ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ:
1. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ.
2. ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης.
3. ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ σ' όλη την Ελλάδα.
4. ΠΛΗΡΗ ΚΑΤΑΛΟΓΟ εντελώς ΔΩΡΕΑΝ.

ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΜΕΪΝΤΑΝΗ 25.

***** AMIGA SOFTWARE HARDWARE *****
ΠΟΙΟΤΗΤΑ - ΤΑΧΥΤΗΤΑ - ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ
1. 100% ΕΓΓΥΗΣΗ
2. Ταχυδρομική παραλαβή σε 2 ημέρες
3. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος 2.000 και πλέον δισκετών.

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ:
1. ΔΩΡΟ JOYSTICK
2. 200 ΔΡΧ. DISK + GAME
3. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά έξοδα
4. Expansion memory 14.500 δρχ.!!!

Τηλ.: 5914815, Κώστα Σινανάς, Δράμας 77, ΑΘΗΝΑ.

**** "THE USER CLUB HOLTLINE"****
THE BEST SOFTWARE FOR: AMIGA - ATARI ST - IBM PC AND COMMODORE 64. Αν θέλετε τα πραγματικά ακυκλοφόρητα GAMES, UTILITIES, DEMOS και ακόμα τα καλύτερα και πιο γνωστά ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΑΚΕΤΑ. Μεγάλες παραλαβές κάθε Τρίτη και Παρασκευή κατευθείαν από τα 27 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GROUPS ALL THE WORLD (SKID ROW, QUARTEX, FAIRLIGHT, CRYSTAL, TARCUS...)
AMIGA Disk + Game = 250 δρχ.
ATARI ST Disk + Game = 350 δρχ.
IBM PC (5 1/4"-3 1/2") Disk + Game = 300 δρχ.
COMMODORE 64 Disk + Games = 400 δρχ.
ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΑΠΟ 8.000 ΤΙΤΛΟΥΣ!!!
Ακόμα, ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟΙ μπορούμε να σας προμηθεύσουμε ό,τι έρχεται κατευθείαν από το εξωτερικό την ίδια μέρα! HOTLINE CLUB TO No1 CLUB ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ... ΑΞΙΖΕΙ!!! Ακόμα, αγοράζονται και πωλούνται μεταχειρισμένοι υπολογιστές και όλα τα περιφερειακά τους σε πραγματικά συμφέρουσες τιμές! ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΟΣ: Δισκέτες άδειες (3 1/2" από 98 δρχ. και 5 1/4" από 68 δρχ.). ΤΗΛ.: (0247) 22910 ΒΑΓΓΕΛΗΣ
THE USER CLUB HOTLINE...
...FOR EVER!!!

ATARI ST:
Όλα τα καινούρια και παλιά Games και Utilities, έτσι όπως και όποτε εσείς τα θέλετε. Αντικαταβολές σ' όλη την Ελλάδα. Τηλ.: 7512756 Γιώργος Λαλαούνης, Φορμίωνος 72.

AMIGA. Software για τηλεοπτικούς σταθμούς - βιντεολήπτες. ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΟΤΤΟ. Επεκτάσεις 1 MB CHIP RAM, Digitizers, Genlocks, Hard-disks
ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ.
ΤΗΛ.: 7662762, 8:30 - 2:30
DIGITECH
Γιάννης Τσαμάκος, Κολοκοτρώνη 158, Βύρωνας.

AMIGA - COMMODORE!! Ό,τι πρόγραμμα θέλεις, ΕΜΕΙΣ το έχουμε. Παραλαβές κάθε εβδομάδα από εξωτερικό. Επεκτάσεις 1/2 MB ΜΟΝΟ 13.500 δρχ. DISK DRIVES CUMANA 3,5" 25.000 δρχ. Επίσης, γρήγορο και

ΦΤΗΝΟ SERVICE. TEL.: 8618368, EKTOR - SOFT. ΕΚΤΟΡΑΣ ΚΑΨΟΥΛΗΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21.

ATARI AMIGA SOFTWARE Program disk 300 δρχ. Προσφορές, Εξυπηρέτηση, Αντικαταβολές. Τηλ.: 8214613, 19:00 - 24:00, Γιώργος Κούτσης, Κουντουριώτου 16-20, ΑΘΗΝΑ.

ATARI ST (450 δρχ.). Games. Εφαρμογές. Τεράστια ποικιλία. Συνεχής Ανανέωση από εξωτερικό. Παράδοση αυθημερόν. Επίσης, σε επαρχία με αντικαταβολή. Τηλ.: 9354480 9:00 - 18:00. ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, ΚΡΙΝΑΓΟΡΟΥ 22, ΑΘΗΝΑ.

ATARI ST 3000 τίτλοι στη διάθεσή σας. Για ανταλλαγές - συνδρομές. Τηλ.: 4972732 (απογεύματα), Παύλος Ασβεστόπουλος, Ξενοφώντος 46, Κορυδαλλός.

SOFTWARE για ATARI 1040-520. Αυθεντικά και αντίγραφα λόγω αλλαγής υπολογιστή, πάνω από 100 τίτλοι. Τηλ.: 2524649,



Αντώνης Μαρίνος, Πιτυούντος 47.

ATARI ST SOFTWARE - Νέες κυκλοφορίες, αντικαταβολές παντού, ΔΩΡΑ!!! Τηλ.: (031) 673226, Δημήτρης Χατζησταύρου, Μπελογιάννη, Πεύκα Θεσ/νίκη.

ATARI GERMAN CLUB 300 δρχ. η δισκέτα!! ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ στις νέες παραλαβές (ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ!!). Συλλογή από 2.000 τίτλους. Τηλ.: (01) 9337364. Atari, Amiga, PC, Acorn, software, public domain, demos. Τηλ.: 3473064, κ. Ανδρωίνης, Βοτανικός.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ORIGINAL. ΓΙΑ IBM ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ ΚΑΙ AMIGA. ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΑΠ' ΤΑ TOP ΑΜΕΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗΣ. ΩΡΕΣ: 9:30 - 13:30. ΤΗΛ.: 9329732.

AMIGA: Τεράστια συλλογή με καινούρια και παλιά παιχνίδια, διατίθενται σε ποσότητες από ιδιώτες λόγω ανάγκης. Τηλ.: 9713372, Νίκος και τηλ.: 8238884, Βασίλης. Βασίλης Ιωάννου, Ζαΐμη 17, Αθήνα

IBM INTERNATIONAL CLUB, On-line με την Computer Solutions Databank U.S.A., Games, Software, LOTTO, 300 δρχ. η δισκέτα!!, η μεγαλύτερη συλλογή, ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ στις νέες παραλαβές, ανταλλαγές. Τηλ.: (01) 9337364, ΒΑΣΙΛΗΣ ΘΕΟΔΩΡΙΔΗΣ, ΣΤΑΔΙΟΥ 61, Ν. ΣΜΥΡΝΗ.

SOS * AMIGA POWER TEAM *: Επιστρέφουμε προσφέροντας ταχύτητα, ποιότητα, φιλικότατες τιμές. Ένα τηλεφώνημα θα σας πείσει. Τηλ.: 8238884, Βασίλης Ιωάννου, Ζαΐμη 17, Αθήνα.

PC - COMPATIBLES. Θέλετε τα ΚΑΛΥΤΕΡΑ games & προγράμματα στις ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ τιμές; Θέλετε ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ αντικαταβολές και ΑΡΙΣΤΗ εξυπηρέτηση; Αν ΝΑΙ, τηλεφωνήστε στο 0634-27300. Και ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Λουκάς Φουσέκης, Τζαβέλα 85, Ναύπακτος.

*** PC TIME CLUB *** Οποιαδήποτε καινούρια παιχνίδια σε τιμές ! Συνεχής ανανέωση! ADVENTURE όλων των γνω-

στών εταιριών!
Αντικαταβολές σε 3 1/2" + 5 1/4" + κατάλογο! Ποικιλία επαγγελματικού SOFTWARE! Προσφορές, εκπλήξεις! Τηλ.: (0333) 26730, 24161! Τάσος Αναστασιάδης, Γρηγορίου Λαμπράκη 65, Αλεξάνδρεια Ημαθίας.

PC-Games: Πωλούνται original παιχνίδια. Συνεχείς παραλαβές από το εξωτερικό. Μη χάσετε τις προσφορές του μήνα. Τηλ.: 5242364 (2 μ.μ. - 6 μ.μ.), Μαίρη Αγγέλου, Κολοκυνθούς 56.

IBM Προγράμματα ΠΡΟ-ΠΟ - ΛΟΤΤΟ, utilities, games. ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΥΜΕ οθόνες, AMIGA, ATARI, PC, drives. Χρήστος Κράβαρης, τηλ.: 5989701, Λαρίσης 1, ΑΙΓΑΛΕΩ.

IBM Μεγάλη ποικιλία games and programmes σε πολύ καλές τιμές σε όλα τα είδη δισκέτας. Πολλά ADVENTURES. Λάμπρος Μ. Βατακάρης, τηλ.: 2774553, Καποδιστρίου 39, Αθήνα.

Θεσσαλονίκη! Προγράμματα για PC σε 5 1/4" και 3 1/2" δισκέτες. Φθηνές δισκέτες. Μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών και ανταλλαγές. Σταύρος Σιάπκας, τηλ.: (031) 208212, Αρενοπούλου 30.

PC GAMES, Utilities, Antivirus, Demos όλα για 5 1/4" και 3 1/2", παραλαβές κάθε βδομάδα. Μάνος, τηλ.: 9518286.

IBM ON-LINE ΑΜΕΡΙΚΗ. 2.000 ΝΕΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΧΩΡΙΣ VIRUSES. Συνεχείς παραλαβές από ΑΜΕΡΙΚΗ, ΕΥΡΩΠΗ σε: UTILITIES, GAMES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Ανταλλαγές. Τηλ.: 7754758 (9.00-20.00) και 6520061, (20.00-23.00) Κώστας.

*** ATHENS PC SOFTWARE ***
Τεράστια συλλογή Programmes - Games - Utilites κ.λπ. Δισκέτες 5 1/4" - 3 1/2". Καθημερινή Ανανέωση. Αντικαταβολές παντού. ΓΙΑ ΑΘΗΝΑ ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ. ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΖΩΡΤΖΗΣ. ΤΗΛ.: 3469240, Αριστείδου 6.

PC software: Demos, Games, Utilities, animators. Παραλαβές κάθε εβδομάδα (για 3 1/2" και 5 1/4"), Αντώνης, τηλ.: 9593303

IBM Games, programs, utilites για 5 1/4", 3 1/2". Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές παντού. Ανταλλαγές δεκτές. Τηλ.: 9525660, Νίκος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Commodore; 15 παιχνίδια επιλογής σας μόνο 1.300 δρχ. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ.: (031) 78266, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Α. Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

PC SOFTWARE. Πωλούνται Utilities, Games. Adventures (Sierra - Lucas Film), Arcades, Shoot 'em up. Τώρα από ΑΓΓΛΙΑ - ΓΕΡΜΑΝΙΑ. Όλα σε 5 1/4" ή 3 1/2". Τιμές φανταστικές. Ζητήστε κατάλογο. Τηλ.: (081) 257287. Λευτέρης Σπανάκης, Πατρ. Φωτίου 5, Τ.Κ. 713 05, Ηράκλειο Κρήτης.

COMMODORE 64 DISKS - TAPES. ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΨΑΞΕΙΣ ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΑ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ! SCORPIO SOFT. ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΛΑΖΟΣ, ΤΗΛ.: (0233) 22863, ΑΤΑΛΑΝΤΗ ΦΘΙΩΤΙΔΑΣ.

Commodore 64/128 - Amiga!!! Χιλιάδες παιχνίδια - φανταστι-

κές τιμές - εγγυημένο φόρτωμα - τεράστια ποικιλία - αντικαταβολές. Προλάβετε!!! Μιχάλης, τηλ.: 4181420, Φοίνικος 10 - Πειραιάς.

COMMODORE 64/128. Ό,τι πρόγραμμα θέλετε ΕΜΕΙΣ το έχουμε. ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ. Τηλ.: 8618368 - 8612475, ΕΚΤΟR - SOFT.

AMSTRAD 6128: Εδώ θα βρεις άπειρα ακυκλοφόρητα παιχνίδια και προγράμματα, drive 5,25", ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ κ.ά. Τηλ.: (01) 6410640 (Ζητείται digitizer).

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - Amstrad: 6128. Σε μας θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε εκπληκτικές τιμές.
ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!!!! ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΩΣ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΛΑΖΑΡΟΣ ΑΠΟΣΤΟΛΙΔΗΣ, ΤΗΛ.: (031) 220761 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.



SPECTRUM 128/48/+2 δωρεάν προγράμματα από το τηλέφωνο. Η μετατροπή τηλεφώνου στοιχίζει μόνο 800 δρχ. Επίσης απίθανα προγράμματα 100 δρχ. Τηλ.: 4521685, Μονογυιός Πέτρος, Ηροδότου 104.

AMSTRAD 6128, 464, IBM ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ προγράμματα Games και ό,τι άλλο θελήσεις για 6128. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ. ΤΗΛ.: 9933080 "PETER SOFT".

AMSTRAD 6128. ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Εισαγωγή από ΑΓΓΛΙΑ. Πολλά ακυκλοφόρητα. GAMES - UTILITIES. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. Και με αντικαταβολή. Επίσης εκατοντάδες GAMES - UTILITES ΓΙΑ AMIGA και IBM. ΜΙΧΑΛΗΣ, ΤΗΛ.: 9349206 "MAIKL SOFT".

SPECTRUM όλα τα games 100 δρχ. το ένα. Στα 7 ΔΩΡΟ 1! SUPER Διαγωνισμός: οι 10 πρώτοι που παραγγέλνουν κερδίζουν JOYSTICK!!! Τηλ.: 2913627, Βασίλης Δημηνάκης, Νέα Ιωνία, Γαλακυδών 9.

SPECTRUM 48/128: ΦΙΛΕ GAMER! ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΓΝΩΡΙΣΕΙΣ ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ARCADES, ADVENTURE, STRATEGY, UTILITY ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ, ΤΟΤΕ 3.000 ΤΙΤΛΟΙ ΕΙΝΑΙ ΣΤΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΣΟΥ.
ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ, ΜΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΑ CLASSICS. ΦΙΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ ΣΤΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΝΗΛΙΚΕΣ, ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ Η ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΤΟΥ ΕΡΩΤΙΚΟΥ SOFTWARE. ΜΗΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΕΙΤΕ ΛΟΙΠΟΝ, ΚΑΛΕΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΟ 6513841 ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΟΥΜΕ. HELLENIC CRACKING SERVICE, Β. ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ, Β. ΜΕΛΑ 8, 155 61 ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΑΘΗΝΑ.

ΕΧΕΙΣ APPLE!! (+, C, E, GS). Δεν βρίσκεις προγράμματα στην αγορά; Πλούσια συλλογή προγραμμάτων και βιβλίων. Τηλεφώνησε για πληροφορίες (8-10 μ.μ.). Κοντογιάννης Θεοφάνης, Ελλησπόντου 3,

---

Παπάγου. Τηλ.: 6521843.

VIRTUALITY team... Η έκπληξη συνεχίζεται. Μπόνης Νίκος, τηλ.: 9713372.

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ

Amiga - Atari: Μνήμες 0,5 έως 4 MB, professional Sampler sound BOB 56 KHz! Soundblaster, 16 MHz turbo. Κάντε το μηχάνημά σας AT, drives. Digiview Gold 4,0, midis, scanners σε όλη την Ελλάδα. Τηλ.: 2815256, 2790041, Γιάννης.

AMIGA. ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ 512 K μόνο 135.000!! Ακόμα ανταλλαγή μνήμης 512 K με 2 MB μόνο 35.000 δρχ.! Για περισσότερες πληροφορίες τηλ.: 5620754, Γιάννης.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR LC-10 COLOUR πωλείται σε άριστη κατάσταση + extra + εγγύηση αντιπροσωπίας: 60.000 δρχ.



Τηλ.: 9830061.

A590 σκληρός 20 MB + 1 MB RAM, κάρτα AT-once, A501 1/2 MB RAM, Floppy drive 3,5, AMIGA 500. Τηλ.: 4118306.

Πωλείται DISK DRIVE 5,25 ATARI PCF554. Ελάχιστα μεταχειρισμένο, άψογη κατάσταση. Τηλ.: 9321769. Καθημερινά 22:00-23:30.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ σε ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ, 3,5" no name 100 δρχ., ΕΠΩΝΥΜΕΣ 120 δρχ., 5,25" no name 65 δρχ., ΕΠΩΝΥΜΕΣ 90 δρχ., στέλνουμε παντού. ΤΗΛ.: 9337364.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε, ανταλλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα: 8066698, Μιλτιάδης.

Πωλείται entertainment computer TV games system model NS - 81 + 1 παιχνίδι + 2 joysticks υποδοχές Head Phone - Audio - Video. Τιμή: 30.000 δρχ. Τηλ.: (041) 971997.

KICK OFF - 2 NONE SYSTEM. ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ. Πολλά δώρα, παιχνιδομηχανή NINTEDO, δίσκοι, προγράμματα. Συμμετοχή 1.000 δρχ. Γιάννης, τηλ.: 9595663 (ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ).

Sega Mega Drive - 16 bit ολοκαίνουρια + 2 joypads και 3 φανταστικά games. Μόνο 59.000 δρχ. Τηλ.: (081) 281861, Γιώργος. Ώρες 9-10 μ.μ.

Αιγάλεω. Εργαστήρι Πληροφορικής. Μαθήματα σε PC, Amiga, Atari. Για Δημοτικό, Γυμνάσιο, Λύκειο. MS-DOS, BASIC, TURBO - PASCAL TOS, WORKBENCH. Ευαγγελιστρίας 6Α και Ιερά οδός. Τηλ.: 5310330.

Πωλείται SEGA MASTERSYSTEM τρία παιχνίδια κι ένα στη μνήμη από 62.000 μόνο 35.000 δρχ. Τηλ.: 7753297.

ATARI 525 STFM + Euroconnector + Joystick + Games + Βιβλία. 70.000 δρχ. + 1 MB. Τηλ.: 8079023, 2791315, Νίκος.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ Η/Υ
ΤΙΜΕΣ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ

ΜΑΡΚΑ - ΤΥΠΟΣ	ΤΙΜΗ	ΜΑΡΚΑ - ΤΥΠΟΣ	ΤΙΜΗ
GOLDSTAR MF-2DD 3.5"	210	NO NAME 3"	530
SONY MD-2D 5.25"	175	VERBATIM MD-2HD 5.25"	280
SONY MD-2HD 5.25"	290	VERBATIM MF-2DD 3.5"	240
SONY MFD-2HD 3.5"	460	VERBATIM MF-2HD 3.5"	460
FUJI MD-2D 5.25"	145	MAXELL MD-2D 5.25"	170
FUJI MD-2HD 5.25"	280	MAXELL MD-2HD 5.25"	312
FUJI MF-2DD 3.5"	260	MAXELL MF-2DD 3.5"	285
FUJI MF-2HD 3.5"	500	MAXELL MF-2HD 3.5"	567
JVC MD-2D 5.25"	130	BASF 2S/2D 5.25"	150
JVC MD-2HD 5.25"	225	BASF 2S/HD 5.25"	255
JVC MF-2DD 3.5"	220	BASF 2DD 3.5"	242
JVC MF-2HD 3.5"	420	BASF 2HD 3.5"	478
TDK M-2D 5.25"	140	POLAROID 2S/2D 5.25"	140
TDK M-2HD 5.25"	240	POLAROID 2S/HD 5.25"	215
TDK MF-2DD 3.5"	232	POLAROID MF/2DD 3.5"	240
TDK MF-2HD 3.5"	450	POLAROID MF/2HD 3.5"	515

ΠΡΟΣΟΧΗ: ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ & Ο ΦΠΑ 18%

«ΚΑΣΣΕΤΕΜΠΟΡΙΚΗ»

Π. ΚΙΡΚΕΣΕΛΗΣ & ΣΙΑ Ο.Ε.

ΑΠΟΘΗΚΗ ΚΑΣΣΕΤΩΝ - ΔΙΣΚΕΤΩΝ

ΣΤΟΑ ΑΙΟΛΟΥ 102 - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ: 3211916 • FAX: 3218690

BUSINESS OPPORTUNITY

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΤΟ ΓΝΩΣΤΟ COMPUTER SHOP ΤΩΝ Β. ΠΡΟΑΣΤΕΙΩΝ

Hi-Tech Center

ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ ΑΚΙΝΗΤΟ (55m² στο Νέο Εμπορικό Κέντρο Χολαργού), ΚΑΙ ΠΛΗΡΗ ΠΟΛΥΤΕΛΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΕΙΔΙΚΑ ΔΙΑΜΟΡΦΩΜΕΝΟ ΓΙΑ HIGH-END COMPUTER SHOP.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.
Τηλ. 6520892, 3630776, Fax 3603145

"KYBOS" COMPUTERS

ΛΕΩΦ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122 ΔΑΦΝΗ
ΤΗΛ.: 9025433

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME

AMIGA 500	33.000 ΚΑΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 13.000
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084	45.000 » 8 » » 20.000
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 ΕΓΧΡΩΜΗ	20.000 » 6 » » 10.000
AMSTRAD 6128 PLUS ΕΓΧΡΩΜΟ	30.000 » 7 » » 12.000
ATARI 520 STE	26.000 » 7 » » 14.000
ATARI 1040 STE	42.000 » 7 » » 15.000
ATARI 520 STE (ΜΟΝΟΧ.)	41.000 » 6 » » 18.000
ATARI 1040 STE (ΜΟΝΟΧ.)	55.000 » 7 » » 20.000
ATARI 520 STE (ΕΓΧΡ.)	55.000 » 8 » » 19.500
ATARI 1040 STE (ΕΓΧΡ.)	54.000 » 8 » » 23.000

PERSONAL COMPUTERS

HYUNDAI SUPER 16V	20.000 ΚΑΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 14.000
IKAROS PC + DUAL 14"	20.000 » 7 » » 15.000
ALTEC PC 88 + DUAL 14"	66.000 » 7 » » 15.000
AMSTRAD PC 3086 + ΜΟΝΟΧ. ΜΟΝ.	45.000 » 7 » » 16.000
EURO PC ΜΟΝΟΧ.	25.000 » 8 » » 12.000
EURO XT	59.000 » 6 » » 15.000
EURO PC ΕΓΧΡΩΜΟ	55.000 » 7 » » 16.000
VEGAS	59.000 » 7 » » 15.000
VEGAS ΕΓΧΡ. VGA	55.000 » 8 » » 23.000
TULIP COMPACT 2 MODO	72.000 » 8 » » 25.000

Σε όλα τα παραπάνω PCs τοποθετούνται σκληροί δίσκοι

AT 286

HYUNDAI 286 + 40MB HD MONO	40.000 ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 286 40MB HD MONO	35.000 » » 8 »
ALTEC 286 40MB HD MONO	45.000 » » 8 »
AMSTRAD 286 40MB HD COLOR	40.000 » » 8 »
EURO AT 40MB HD MONO	40.000 » » 8 »
VEGAS 40MB HD MONO	60.000 » » 8 »

PPC (ΦΟΡΗΤΟΙ)

AMSTRAD ALT 286 VGA 20MB HD	445.000
HYUDAI 286 20MB	325.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ZENITH	650.000 » 8 »
PANASONIC	220.000 » 8 »

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 20	10.000 ΠΡΟΚ. ΚΑΙ 60.000 ΣΕ 5 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD DMP 3250	10.000 » » 50.000 » 5 »
PANASONIC KX 1180	10.000 » » 65.000 » 5 »
NEC P8 (LQ)	40.000 » » 160.000 » 6 »

Διαθέτουμε εκτυπωτές όλων των γνωστών εταιρειών

FAX

MITSUBISHI	235.000 » 8 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER SPF 101	145.000 » 7 »
SANYO SANFAX	300.000 » 8 »
AMSTRAD FAX 9600 AT	188.000 » 7 »

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

- ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ
- ΣΤΕΛΝΕΤΕ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
- ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΕΠΙΠΛΑ ΓΙΑ COMPUTERS

GAMES FOR EVER

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΧΕΤΕ

Αγαπητοί μας φίλοι, μέσα από τη στήλη αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα σύντομα reviews παιχνιδιών που αξίζουν να βρίσκονται για πάντα στη συλλογή σας. Τα παιχνίδια μπορεί να μην κυκλοφόρησαν πρόσφατα, αλλά έχουν αποδείξει ,το καθένα με το δικό του τρόπο, ότι μπορούν να αντιστέκονται στο χρόνο. Τι κάθεστε λοιπόν; Θα έπρεπε ήδη να τα έχετε

SHANGAI

ACTIVISION

Ποιος θα το περίμενε ότι ένα παραδοσιακό επιτραπέζιο παιχνίδι της Άπω Ανατολής θα γνώριζε ημέρες δόξας και θα γινόταν αληθινή μανία πολλές εκατοντάδες χρόνια μετά τη γέννησή του; Το κλασικό Musjongg των Κινέζων μετονομάστηκε σε Shangai και πήρε αμέσως τη θέση του στο Πάνθεον των κλασικών παιχνιδιών δίπλα στα PacMan και το Tetris.
Εθιστικό, απλό, συναρπαστικό, εγκεφαλικό, διασκεδαστικό, συνδύαζε την ανατολίτικη σοφία με τη δυτική τεχνολογία (τα τουβλάκια με τα ιδεογράμματα έδειχναν υπέροχα μέσα από τις έγχρωμες οθόνες). Λατρεύτηκε από άντρες και γυναίκες gamers.

Βαθμολογία: 84%

LEMMINGS

PSYGNOSIS

Παράξενα πλάσματα αυτά τα Lemmings. Στην πρώτη ευκαιρία που θα βρουν - φουπ! Ένα Lemming νεκρό! Και ξωπίσω του και τ' άλλα, μη χάσουνε την ευκαιρία! Πραγματικά, σπάνια έχουν φτιαχτεί πιο πρωτότυπα παιχνίδια, και δεν είναι καθόλου μα καθόλου αδικαιολόγητη η lemmingμανία που είχε πιάσει όλη την Ευρώπη πριν από μισό χρόνο - και δεν έχει καταλαγιάσει ακόμη!

Όσοι έχουν πρόβλημα με τη συνείδησή τους, σίγουρα θα αισθανθούν πολύ προβληματισμένοι - αλλά αν μάθουν να το χειρίζονται σωστά, σύντομα θα διαπιστώσουν ότι τα ανθρωπιστικά (ή μάλλον lemmingιστικά;) τους αισθήματα βρίσκονται σε έξαρση! Σώστε τα ταλαίπωρα lemmings από τον αφανισμό... γιατί, άμα τα αφήσετε μόνα τους, στον πρώτο γκρεμό που θα βρούνε θα αναπαραστήσουν το χορό του Ζαλόγγου! Βέβαια, για να σωθεί το σύνολο, θα πρέπει να θυσιάσετε κάποια επί μέρους άτομα - αλλά τι να γίνει! Ειδικά για αυτούς που κρύβουν βίαια ένστικτα μαζικής καταστροφής είδους, το νούμερο ένα παιχνίδι!

Βαθμολογία: 91%

PANG

OCEAN

Α, εδώ είμαστε! Αυτό το παιχνίδι είναι το καλύτερο coin-op conversion που έχω δει! Και, εκτός των άλλων, είναι πραγματικά κλασικό. Τα background graphics αριστουργηματικά (αν και δεν παίζουν και κανέναν ιδιαίτερο ρόλο), το gameplay πρωτότυπο (σπάνιο πράγμα αυτό), και ακριβώς επάνω στη χρυσή τομή μεταξύ arcade και puzzle. Όχι αψυχολόγητες κινήσεις!

Κάθε επιπολαιότητα πληρώνεται στο PANG. Οι μπάλες σκάνε με το παραμικρό, και αν είστε πολύ κοντά τους, την ώρα που θα σκάσουνε, ή που θα σας πέσουνε στο κεφάλι, ή που θα σας πάρουν τα "σκάγια"... αν δεν σας θυμίζει το asteroids αυτό, τότε τίποτα δεν θα σας το θυμίσει (ή δεν έχετε παίξει το ateroids, πράγμα όχι παράξενο, αν είστε καινούριοι gamers). Στην αρχή, ομολογουμένως, θα σας φανεί απλό, αλλά για να το βάλετε "από κάτω", μπορεί να χρειαστείτε πολλά χρόνια!

Βαθμολογία: 87%

BUBBLE BOBBLE

FIREBIRD

Τι να πει κανείς για ένα τέτοιο παιχνίδι; Το Bubble Bobble έγραψε ιστορία σαν coin - op, και η πολύ καλή conversion κέρδισε ένα τεράστιο κοινό. Αν και αντιγράφηκε πολύ στη συνέχεια, παραμένει φρέσκο και πρωτότυπο.
Βοηθήστε τα δεινοσαυράκια να αντιμετωπίσουν τα τέρατα και να μαζέψουν πόντους, ώστε να φτάσουν στην πίστα 100, όπου θα πρέπει να αντιμετωπίσουν τον boss και τελικά να τον νικήσουν, ώστε να απελευθερώσουν τους φίλους τους. Θα σας πάρει πολύ καιρό μέχρι να ανακαλύψετε τα συστήματα και τις κρυμμένες πίστες του. Άλλο ένα κλασικό παιχνίδι που πρέπει οπωσδήποτε να παίξετε.

Βαθμολογία: 87%

ELITE

RAINBIRD

Ίσως το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών. Πίσω από το φτωχό εξωτερικό του, κρύβεται ένας πραγματικός γίγαντας. Τα στοιχεία του: είστε ένας διαπλανητικός έμπορος - ταξιδεύετε στους χιλιάδες πλανήτες του ELITE, αγοράζοντας και πουλώντας τα πλέον αλλόκοτα εμπορεύματα. Στις διαπλανητικές σας διαδρομές συναντάτε διαστημόπλοια, που συχνά τυχαίνει να είναι πειρατικά, και πρέπει να τα αντιμετωπίσετε - προσοχή όμως, γιατί άμα καταρρίψετε κάποιο αθώο σκάφος, όλη η διαγαλακτική αστυνομία θα βρεθεί στο κατόπι σας. Πολλοί μήνες παιχνιδιού θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε κι εσείς τι εννοούσε ο gamer που είπε: "Το ELITE δεν είναι παιχνίδι, είναι τρόπος ζωής."!

Βαθμολογία: 97%

CAPTIVE

MINDSCAPE

Εξερευνήστε τον τρισδιάστατο κόσμο του. Ο full icon driven έλεγχος του CAPTIVE και η γενική του μορφή θα σας θυμίσουν λίγο το DUNGEON MASTER, αλλά εδώ μιλάμε για ένα σύγχρονο adventure.

Θα πρέπει να καθοδηγήσετε τέσσερα droids τα οποία πρέπει να βρουν το κελί σας και να σας ελευθερώσουν. Όταν το καταφέρετε αυτό (μπορεί να σας πάρει και τρεις εβδομάδες), θα αρχίσετε να μπαίνετε στην ουσία του παιχνιδιού! Οι μάχες είναι άφθονες και η γκάμα εχθρών που θα συναντήσετε τεράστια. Είναι ένα παιχνίδι φτιαγμένο από το καλύτερο υλικό, με τον καλύτερο τρόπο, και θα δώσει πραγματικά αξία στα λεφτά σας.

Βαθμολογία: 94%

GAMES FOR EVER

LEISURE SUIT LARRY I
SIERRA

Πρόκειται για τον πρόαγγελο της σειράς adventure που κατόρθωσε να πείσει τους πάντες ότι το κομπιούτερ τους δεν είναι και τόσο άβγαλτο όσο νόμιζαν! Στην επανέκδοσή του για PC με 256 χρώματα στην οθόνη, με τα γραφικά κατασκευασμένα από την αρχή, θα κάνει ακόμα και αυτούς που το έχουν ήδη τελειώσει να ασχοληθούν άλλη μια φορά μαζί του, και, να πούμε την αλήθεια, θα ανακαλύψουν ότι δεν είναι ακριβώς ίδιο και ότι το να το τελειώσουν άλλη μια φορά δεν θα είναι και τόσο απλή υπόθεση. Το gameplay είναι γνωστό, όσο δε για τα γραφικά... ό,τι και να πούμε θα είναι πολύ λίγο... Αν δεν δείτε, δεν θα καταλάβετε!

"Ένα κομμάτι που δεν πρέπει να λείπει από καμιά δισκετοθήκη, είτε παίζετε παιχνίδια ή όχι, είτε έχετε το παλιό LARRY ή όχι".

Βαθμολογία: 85%

POPULOUS
ELECTRONIC ARTS

Αυτό το παιχνίδι ανήκει σε αυτή την παράξενη κατηγορία που μερικοί ονομάζουν "God Simulators". Και, πραγματικά, τα καθήκοντά σας σε αυτό το παιχνίδι είναι πολύ διαφορετικά από τις γνωστές μαχητικές υποχρεώσεις σας, περιμένοντας από εσάς να δημιουργήσετε σεισμούς, πλημμύρες, εκρήξεις ηφαιστείων και τις άλλες ευθύνες ρουτίνας ενός μικρομεσαίου θεού που προσπαθεί να οδηγήσει τους οπαδούς του στην επικράτηση. Η τελευταία λέξη θα σας έδωσε να καταλάβετε ότι υπάρχει και ανταγωνισμός... ναι, ακόμα και στον κόσμο του POPULOUS υπάρχουν αντιγραφείς και κάποιος φαίνεται ότι έχει την πεποίθηση ότι μπορεί να γίνει θεός στη θέση του θεού - και αυτό δεν θα σας απασχολούσε λογικά, αλλά η θέση που θέλει να πάρει είναι η δική σας! Μορφοποιώντας τη γη όπου θα ζήσουν οι οπαδοί σας κατάλληλα, ώστε αυτοί να μπορούν να κτίσουν, να εξελιχτούν και να ευημερήσουν, δημιουργείτε πυρήνες ισχύος που μπορούν να προστατευτούν από τους "άπιστους" και ταυτόχρονα να επεκτείνουν τα εδάφη τους φέρνοντάς στον "ίσιο δρόμο" τους αλλόθρησκους (με τη γνωστή μέθοδο της φωτιάς και του σίδερου). Πολλοί προσπάθησαν να φτιάξουν παρόμοια παιχνίδια με το POPULOUS και το SIM CITY, αλλά αυτά τα δύο θα παραμείνουν κλασικά και αναντικατάστατα.

Βαθμολογία: 88%

SPINDIZZY WORLDS
ELECTRONIC DREAMS

Μια παλιά ιδέα (από την εποχή των οκτάμπιτων), με gameplay που αιχμαλωτίζει, επενδυμένη με καταπληκτικά γραφικά και πιο δύσκολους γρίφους και συνδυασμένο με υψηλότερη ταχύτητα και μεγαλύτερη μνήμη (που επιτρέπει μεγαλύτερη ακρίβεια και περισσότερα levels). Δεν θα μπορούσε να είναι τίποτε άλλο από μια μεγάλη επιτυχία... Παράλληλα, ήταν ένα από τα πρώτα ολοκληρωμένα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν για την AMIGA (η πρώτη του έκδοση), γεγονός που του προσφέρει και κάποια σημαντική συναισθηματική αξία. "Όπως και να έχει, όμως, ένα παιχνίδι με τέτοιο gameplay δεν χρειάζεται και πολύ για να αγαπηθεί". Παλιό, αλλά αγέραστο.

Βαθμολογία: 85%

NEBULUS
HEWS ON

Λαμβάνοντας υπόψη το γεγονός ότι έχει τις ρίζες του στο κλασικό για τα οκτάμπιτα Jumping Jack της Imagine και άλλα παρόμοια platform, το Nebulus μπορούμε κάλλιστα να πούμε ότι παίρνει την ανεπανάληπτή τους εθιστικότητα, την οποία μετατρέπει με το νέο του στιλ και τη συνδυάζει με τα 16-bit χαρακτηριστικά και την αισθητική των εξελιγμένων γραφικών, καταλήγοντας τελικά σε ένα παιχνίδι με μια ασύγκριτη ικανότητα να προκαλεί μανιασμένες εκρήξεις οργής και νευρικές καταπτώσεις, ενώ ταυτόχρονα κατορθώνει να δείχνει σχεδόν εκνευριστικά αθώο και χαριτωμένο. Είναι ένα παιχνίδι με καταπληκτικά χαρακτηριστικά και του αξίζει το μεγαλύτερο review δύο προτάσεων που έχει γραφτεί ποτέ!

Βαθμολογία: 82%

CARRIER COMMAND
UBIS OFT

Σπάνια βλέπουμε παιχνίδια που δεν μπορούν να υπαχθούν εύκολα σε κάποια κατηγορία, αλλά αυτό είναι ένα από αυτά που - τέσσερα χρόνια μετά την κυκλοφορία του - παραμένει ουσιαστικά μοναδικό και ακόμη και σήμερα μπορεί να παιχτεί χωρίς καθόλου να δίνει την αίσθηση του παλιού. Αυτή του η ιδιότητα δικαιολογεί όσο λίγα παιχνίδια την παρουσίασή του σε αυτή τη στήλη. Το παιχνίδι είναι ένας φοβερός συνδυασμός strategy, combat simulation και arcade, με μια υπόθεση συνεκτική μεν αλλά και ελεύθερη, ώστε να μπορεί ο παίκτης να κάνει "ό,τι του καπνίσει" - όπως, για παράδειγμα, να οδηγήσει ένα από τα πολύτιμα τανκ του στο κέντρο του πεδίου της μάχης και μετά να το χρησιμοποιήσει για στόχο πειραματικών βολών!

Τα πάντα παρουσιάζονται με filled τρισδιάστατα graphics τέτοιας ακρίβειας που μπορεί να ντροπιάσει πολλά από τα σύγχρονα παιχνίδια και η εξέλιξη του gameplay γίνεται σε πραγματικό χρόνο-έτσι, για να σας κάνει τη ζωή δύσκολη. Ο σκοπός σας είναι να βγείτε νικητής σε μια μάχη μεγάλης έκτασης με τη χρήση συμβατικών όπλων. Ξεφεύγοντας από τα στενά όρια ενός strategy παιχνιδιού, το CARRIER COMMAND απαιτεί από εσάς, εκτός από το να συντονίζετε τη μάχη, να συμμετάσχετε κιόλας οδηγώντας κάποια από τα άρματα μάχης και να χειριστείτε τα οπλικά σας συστήματα - ενώ συχνά το strategy και η δράση εξελίσσονται ταυτόχρονα, δοκιμάζοντας τα νεύρα του παίκτη. Φυσικά, ένα τέτοιο παιχνίδι έχει και ένα ογκωδέστατο και όχι και τόσο ευνόητο manual, αλλά αξίζει τον κόπο να ασχοληθείτε μαζί του σοβαρά μερικές ώρες, για να μπορέσετε να παίξετε αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι, χωρίς το οποίο κανένα computer δεν μπορεί να αισθάνεται ολοκληρωμένο!

Βαθμολογία: 93%

KLAX
DAMARK

Άλλο ένα puzzle game που στην πρώτη επαφή θυμίζει σε όλους το Tetris. Αλλά το KLAX διαφέρει πολύ - η ένταση έχει κλιμακωθεί σε επικίνδυνα επίπεδα και η μορφή του puzzle επιτρέπει στον παίκτη πολύ μεγαλύτερη πρωτοβουλία, αν και δεν διαθέτει την εγκεφαλικότητα του Tetris. Θα ήταν πολύ δίκαιο να το χαρακτηρίσουμε "διασκευή του Tetris για όσους προτιμούν τα shoot 'em up από το σκάκι". Το αντικείμενο του παιχνιδιού είναι - όπως στα περισσότερα puzzle - πολύ απλό: χρησιμοποιήστε τα τουβλάκια που πέφτουν, ώστε να σχηματίσετε οριζόντιες, κάθετες ή διαγώνιες σειρές με τρία ή περισσότερα τούβλα του ίδιου χρώματος. Στο παιχνίδι έχουν προστεθεί μερικά background graphics που, αν και δεν παίζουν κανένα ρόλο, "ανεβάζουν" πολύ την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Το KLAX διαθέτει εκτός των άλλων και υψηλό playability (τουλάχιστον στις πρώτες πίστες), το οποίο συνέβαλε πολύ στην επιτυχία του.

Βαθμολογία: 90%

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ GAMEBOY:

ΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΤΩΝ ΝΙΚΗΤΩΝ

Θέτοντας τέλος στην αναμονή σας, δημοσιεύουμε επιτέλους όλα τα ονόματα των νικητών του διαγωνισμού Gameboy.
Αν είστε από αυτούς που ξεφυλλίζουν το περιοδικό από το τέλος προς την αρχή, σας συνιστούμε να γυρίσετε στη σελίδα 90, όπου δημοσιεύονται οι σωστές απαντήσεις. Αν θυμάστε τις απαντήσεις που είχατε δώσει, θα μπορείτε να είστε σίγουροι ότι θα συμμετάσχετε στην κλήρωση. Ευχόμαστε καλή τύχη στους επιτυχόντες, και για όσους δεν βρήκαν τις σωστές απαντήσεις, θα υπάρξουν πολλές ευκαιρίες στο μέλλον... Μην απογοητεύεστε λοιπόν!

ΑΔΑΜ ΚΩΣΤΑΣ
ΑΔΑΜ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΑΗΔΟΝΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΑΘΑΝΑΣΑΚΗΣ ΗΡΑΚΛΗΣ
ΑΘΗΝΑΙΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΑΚΟΥΜΙΑΚΑΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΑΛΕΞΙΑΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΑΛΕΠΟΥΣ ΝΙΚΟΣ
ΑΛΕΡΤΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΑΛΕΥΡΑΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΑΜΠΑΤΖΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ ΜΑΡΙΟΣ
ΑΝΑΣΤΑΣΙΑΔΗΣ ΤΑΣΟΣ
ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ ΚΩΣΤΑΣ
ΑΝΑΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΑΝΑΣΤΟΣ ΣΩΤΗΡΗΣ
ΑΝΔΡΙΚΑΚΗΣ ΜΑΡΙΟΣ
ΑΝΔΡΟΥΛΙΔΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΑΝΔΡΟΥΤΣΟΠΟΥΛΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΑΝΤΩΝΙΟΥ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΑΝΤΩΝΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΑΝΤΩΝΟΓΛΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΑΞΕΛΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΑΠΟΣΤΟΛΙΔΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ
ΑΠΟΣΤΟΛΙΔΗΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΑΡΑΒΑΝΤΙΝΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΑΡΙΜΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΑΡΧΟΝΤΑΚΗΣ ΑΛΕΞΗΣ
ΑΣΤΕΡΗΣ ΔΙΑΜΑΝΤΗΣ
ΑΤΤΩΝΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ
ΑΧΤΑΡΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΒΑΓΕΝΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΒΑΖΔΙΡΒΑΝΙΔΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΒΑΛΑΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΒΑΛΑΝΤΑΣΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΒΑΛΜΑΒ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΒΑΜΒΟΥΚΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΒΑΠΟΡΙΔΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ
ΒΑΡΕΛΛΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ ΜΙΛΤΟΣ
ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ ΛΑΥΡΕΝΤΗΣ
ΒΑΣΙΛΩΤΤΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
ΒΑΧΛΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΒΙΤΣΑΞΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΒΛΑΧΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΒΟΥΓΙΑΤΖΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΒΟΥΡΝΑΖΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΒΟΥΡΝΑΖΟΥ ΒΑΣΙΛΙΚΗ
ΒΟΥΤΣΚΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΒΡΑΧΝΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΒΥΡΛΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΓΑΒΡΙΛΑΚΗΣ ΠΟΛΥΔΩΡΟΣ
ΓΑΚΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ
ΓΑΚΗΣ ΣΠΥΡΟΣ
ΓΑΛΑΝΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ
ΓΑΛΑΝΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΓΑΛΙΩΤΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΓΑΝΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΘΗΣ
ΓΕΡΩΝΥΜΑΚΗΣ ΜΠΑΜΠΗΣ
ΓΕΩΡΓΑΚΑΚΟΣ ΠΕΤΡΟΣ
ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΣ ΑΡΗΣ
ΓΕΩΡΓΟΥΛΗΣ ΘΟΕΔΩΡΟΣ
ΓΙΑΓΚΟΠΟΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΗΣ
ΓΙΑΛΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΓΙΑΜΟΛΑΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ
ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΗΛΙΑΣ
ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΛΑΜΠΡΟΣ
ΓΙΑΝΝΙΤΣΑΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΓΙΑΝΝΟΥΤΣΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΓΙΩΡΓΙΛΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΓΚΑΓΚΑΚΗΣ ΘΕΜΗΣ
ΓΚΑΛΦΑΣ ΝΙΚΟΣ
ΓΚΑΝΑΤΣΙΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΓΚΑΡΑΒΕΛΟΣ ΘΟΔΩΡΟΣ
ΓΚΑΤΣΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΓΚΙΖΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΓΚΙΟΛΕΜΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ
ΓΚΙΟΥΛΜΠΑΞΙΩΤΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΓΚΟΥΖΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΓΚΟΥΡΑΣΑΣ ΘΕΟΦΑΝΗΣ
ΓΟΥΒΙΑΝΑΚΗΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ
ΓΟΥΛΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΓΟΥΛΑΣ ΝΙΚΟΣ
ΓΟΥΛΟΣΠΥΡΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΟΠΟΥΛΟΣ
ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΓΡΕΒΙΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΓΡΗΓΟΡΙΟΥ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΔΑΓΓΟΥΛΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΔΑΛΛΑΣ ΑΡΗΣ
ΔΑΣΚΑΛΕΑΣ ΣΠΥΡΟΣ
ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΔΕΛΗΝΙΚΟΛΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΟΣ
ΔΕΛΛΙΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΚΑΡΙΟΦΥΛΛΗΣ
ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΚΩΣΤΑΣ
ΔΗΜΚΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΔΗΜΟΡΑΓΚΑΣ ΒΑΪΟΣ
ΔΗΜΟΥ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΔΙΝΑΚΗΣ ΛΑΖΑΡΟΣ
ΔΙΟΝΥΣΟΠΟΥΛΟΣ ΝΤΙΝΟΣ
ΔΟΛΙΑΝΙΤΗΣ ΤΑΣΟΣ
ΔΟΜΒΡΑΣ ΝΙΚΟΣ
ΔΟΥΖΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΔΟΥΖΙΝΑΣ ΝΙΚΟΣ
ΔΟΥΜΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΔΡΑΚΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΔΗΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ
ΕΛΕΥΘΕΡΟΓΛΟΥ ΔΑΚΗΣ
ΕΞΑΡΧΟΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ
ΕΥΘΥΜΙΑΔΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΖΑΒΟΓΙΑΝΝΗΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ
ΖΑΡΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΖΑΦΕΙΡΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΖΑΧΑΡΙΟΥΔΑΚΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΖΟΥΜΠΟΓΙΑΝΝΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΖΩΓΡΑΦΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΗΛΙΑΔΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΘΕΟΔΟΣΙΟΥ ΚΩΣΤΑΣ
ΘΕΟΔΩΡΑΤΟΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ
ΘΕΟΔΩΡΙΔΗΣ ΑΛΚΗΣ
ΘΕΟΦΙΛΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΘΩΜΑΪΔΗΣ ΑΝΕΣΤΗΣ
ΙΒΑΣΚΟΒΙΤΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΙΩΑΝΝΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΙΩΑΝΝΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΚΑΒΟΥΚΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΚΑΒΟΥΡΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΑΖΑΚΟΣ ΣΤΑΥΡΟΣ
ΚΑΖΑΜΙΑΣ ΑΡΓΥΡΗΣ
ΚΑΘΑΡΙΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΙΚΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΚΑΛΕΡΓΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΛΙΚΟΤΣΗΣ ΣΠΥΡΟΣ
ΚΑΛΟΥΔΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΑΛΦΑΡΕΝΤΖΟΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΚΑΜΕΝΙΔΗΣ ΛΑΜΠΡΟΣ
ΚΑΜΠΑΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ
ΚΑΜΠΟΥΚΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΚΑΝΕΛΛΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΚΑΝΕΛΛΗΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΚΑΠΕΤΑΝΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΚΑΡΑΛΑΝΙΔΟΥ ΑΜΑΛΙΑ
ΚΑΡΑΜΑΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΡΑΜΠΕΛΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΚΑΡΑΝΤΖΑΛΗΣ ΘΕΟΦΙΛΟΣ
ΚΑΡΑΠΙΠΕΡΗΣ ΚΛΕΑΝΘΗΣ
ΚΑΡΑΣΤΕΡΓΙΟΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΚΑΡΝΑΒΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΚΑΡΤΣΩΝΑΚΗΣ ΘΟΔΩΡΗΣ
ΚΑΡΥΠΙΔΗΣ ΧΑΡΗΣ
ΚΑΣΣΑΠΑΚΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ
ΚΑΣΣΩΤΑΚΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΚΑΣΤΑΝΑΚΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΚΑΤΑΚΑΛΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΚΑΤΙΝΙΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΤΟΓΛΟΥ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ
ΚΑΤΣΑΛΗΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΚΑΤΣΑΡΟΣ ΜΑΡΙΟΣ
ΚΑΤΣΙΚΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΚΑΤΣΟΥΡΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΑΦΕΣΤΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΚΑΦΕΣΤΙΔΗΣ ΣΤΕΛΙΟΣ
ΚΑΪΣΑΣ ΜΠΑΜΠΗΣ
ΚΕΒΡΕΚΙΔΗΣ ΑΒΡΑΑΜ
ΚΕΛΕΣΟΓΛΟΥ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΚΕΦΑΛΕΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ
ΚΙΟΠΕΞΗΣ ΛΕΟΝΤΙΟΣ
ΚΙΟΥΣΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΚΛΗΜΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΟΙΤΟΓΛΟΥ ΘΟΔΩΡΗΣ
ΚΟΛΛΙΑΠΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΚΟΝΙΑΣ ΛΟΥΚΑΣ
ΚΟΝΙΔΑΡΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΚΟΝΤΑΣ ΦΙΛΙΠΠΟΣ
ΚΟΝΤΟΠΑΝΤΕΛΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΚΟΝΤΟΠΙΔΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΚΟΝΤΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΟΠΙΔΑΚΗΣ ΜΑΤΘΑΙΟΣ
ΚΟΡΤΣΕΛΗ ΑΓΓΕΛΙΚΗ
ΚΟΣΜΙΔΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΚΟΤΑΜΠΙΤΣΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΚΟΤΣΙΚΟΣ ΤΑΣΟΣ
ΚΟΥΚΑΡΗΣ ΕΡΜΗΣ
ΚΟΥΚΑΦΙΚΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΚΟΥΚΟΥΛΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΟΥΜΑΡΙΑΝΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΟΥΡΑΚΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΟΥΡΕΛΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΟΥΡΚΟΥΤΑΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΟΥΡΟΥΚΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΚΟΥΡΤΑΛΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΚΟΥΤΕΛΑΣ ΣΤΑΘΗΣ
ΚΟΥΤΣΙΟΥΛΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΟΥΤΣΟΝΑΝΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΚΟΥΤΣΟΥΚΟΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ
ΚΡΗΤΙΚΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΚΥΡΙΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΓΕΡΑΣΙΜΟΣ
ΚΥΡΤΟΠΟΥΛΟΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΙΔΗΣ ΑΝΕΣΤΗΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ ΣΤΕΛΙΟΣ
ΚΩΣΣΙΝΑΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΛΑΜΠΗΣ ΣΤΕΛΙΟΣ
ΛΑΜΠΡΙΑΝΙΔΗΣ ΑΡΗΣ
ΛΑΜΠΡΙΝΑΚΗΣ ΛΑΜΠΡΟΣ
ΛΑΟΥΔΙΚΟΣ ΠΕΤΡΟΣ
ΛΑΠΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΛΑΣΚΑΡΙΔΗΣ ΛΑΣΚΑΡΗΣ
ΛΕΙΒΑΔΑΡΟΣ ΗΛΙΑΣ
ΛΕΙΒΑΔΑΡΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΛΙΑΝΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΛΙΑΡΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΛΟΛΑΣ ΧΑΡΗΣ
ΛΟΥΔΑΡΟΣ ΝΙΚΟΣ

ΛΟΥΚΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΛΟΥΚΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΛΟΥΚΟΥΒΙΤΟΥ ΣΟΦΙΑ
ΛΥΓΗΡΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΛΥΚΙΔΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ
ΛΥΚΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΣΤΑΝΤΗΣ
ΛΥΚΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΛΥΠΑ – ΡΟΥΚΟΥ ΒΙΚΥ
ΛΥΡΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΜΑΚΑΡΙΤΗΣ ΠΑΡΙΣ
ΜΑΚΡΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΜΑΛΑΚΑΣΗΣ ΣΠΥΡΟΣ
ΜΑΛΑΝΔΡΑΚΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ
ΜΑΛΚΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΜΑΝΔΡΙΝΟΣ ΠΑΥΛΟΣ
ΜΑΝΟΥΚΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΜΑΝΤΑΓΑΡΗΣ ΣΠΥΡΟΣ
ΜΑΝΤΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΜΑΝΩΛΑΡΑΚΗ ΜΑΡΙΑ
ΜΑΝΩΛΑΡΑΚΗΣ ΛΥΚΟΥΡΓΟΣ
ΜΑΝΩΛΑΡΑΚΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΜΑΡΑΣΛΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΜΑΡΙΝΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΜΑΡΙΝΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΜΑΡΚΑΝΤΩΝΑΚΗ ΜΥΡΤΩ
ΜΑΡΚΑΝΤΩΝΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΜΑΡΚΑΝΤΩΝΑΚΗΣ ΛΕΥΤΕΡΗΣ
ΜΑΡΚΟΠΟΥΛΟΣ ΜΑΡΙΟΣ
ΜΑΡΚΟΥΣΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΜΑΡΟΥΓΚΑΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΜΑΤΑΚΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΜΑΥΡΙΛΑΚΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΜΑΥΡΟΜΑΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΜΑΥΡΟΥΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΜΑΥΡΩΝΑΣ ΓΑΒΡΙΗΛ
ΜΑΧΑΙΡΑΣ ΠΑΝΟΣ
ΜΕΛΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΜΕΛΙΣΣΑΚΗΣ ΣΤΕΛΙΟΣ
ΜΕΣΣΑΡΙΤΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΜΕΣΣΑΡΙΤΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΜΗΤΡΑΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΜΗΤΡΟΠΟΥΛΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΜΗΤΣΑΚΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΜΗΤΣΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΜΙΣΑΗΛΙΔΗΣ ΓΑΒΡΗΛΟΣ
ΜΙΣΤΡΙΩΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΜΙΤΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΜΙΧΑΗΛ ΑΛΕΞΗΣ
ΜΙΧΑΗΛΟΣ ΜΑΡΙΟΣ
ΜΙΧΑΛΑΣ ΑΛΕΞΗΣ
ΜΙΧΑΛΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ
ΜΟΝΟΚΑΝΔΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΜΟΡΦΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΜΟΥΝΤΖΟΥΡΗΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΣ
ΜΠΑΓΙΑΡΤΑΚΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΜΠΑΓΙΑΣ ΑΙΜΙΛΙΟΣ
ΜΠΑΚΑΒΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΜΠΑΚΑΤΣΕΛΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΜΠΑΚΟΥΛΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ
ΜΠΑΛΩΚΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΜΠΑΜΠΑΛΗΣ ΛΕΥΤΕΡΗΣ
ΜΠΑΡΚΑΣ ΑΡΗΣ
ΜΠΑΦΑΤΑΚΗΣ ΦΑΝΗΣ
ΜΠΕΛΗΓΙΑΝΝΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΜΠΕΛΤΣΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΜΠΕΧΛΙΒΑΝΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΜΠΙΝΙΧΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΜΠΙΡΔΑΣ ΗΛΙΑΣ
ΜΠΛΕΚΑΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΜΠΟΒΙΑΤΣΗΣ ΣΤΑΘΗΣ
ΜΠΟΥΡΑΣ ΘΕΟΔΩΡΟΣ
ΜΠΟΥΧΑΛΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΜΠΡΙΝΙΑΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΜΠΡΟΥΤΖΟΣ ΘΕΜΗΣ
ΜΥΡΩΝΑΣ ΣΤΡΑΤΗΣ
ΜΩΥΣΙΔΗΣ ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ
ΜΩΥΣΙΔΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ
ΝΑΛΜΠΑΝΤΙΔΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΝΑΤΣΙΝΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΝΑΥΠΛΙΩΤΗΣ ΑΛΕΞΗΣ
ΝΕΣΤΕΡΟΥΛΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΝΙΓΔΕΛΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ
ΝΙΚΟΛΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΝΙΚΟΛΑΪΔΗΣ ΠΑΥΛΟΣ
ΝΙΚΟΛΟΠΟΥΛΟΣ ΧΑΡΗΣ
ΝΙΚΟΛΟΥΤΣΟΠΟΥΛΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΝΙΟΝΙΟΠΟΥΛΟΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΝΤΟΥΒΡΑΣ ΑΝΔΡΕΑΣ
ΝΤΟΥΜΑΝΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΟΙΚΟΝΟΜΟΠΟΥΛΟΣ ΣΟΛΩΝ
ΠΑΘΙΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΠΑΛΑΙΟΛΟΓΟΥ ΣΤΥΛΙΑΝΗ
ΠΑΛΗΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΠΑΜΠΑΖΑΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΑΚΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΥ ΣΩΤΗΡΗΣ
ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΠΑΝΤΑΖΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΠΑΝΤΑΖΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΠΑΝΤΕΛΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΠΑΝΤΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΠΑΠΑΔΑΚΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΠΑΠΑΔΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΠΑΠΑΔΕΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΠΑΠΑΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΝΙΚΟΣ
ΠΑΠΑΔΗΣ ΧΑΡΗΣ
ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ
ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΑΡΗΣ
ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΝΑΚΗΣ
ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΥΡΟΣ
ΠΑΠΑΗΛΙΟΥ ΧΑΡΗΣ
ΠΑΠΑΘΕΟΔΩΡΟΥ ΚΩΣΤΑΣ
ΠΑΠΑΘΕΟΔΩΡΟΥ ΚΩΣΤΑΣ
ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ ΝΙΚΟΣ
ΠΑΠΑΚΟΝΝΑΔΗΣ ΑΓΓΕΛΟΣ
ΠΑΠΑΜΙΧΑΗΛ ΣΤΕΦΑΝΟΣ
ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ ΚΩΣΤΑΣ
ΠΑΠΑΝΤΩΝΙΟΥ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΠΑΠΑΝΤΩΝΙΟΥ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΠΑΠΑΝΤΩΝΙΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΠΑΠΑΣΤΡΑΤΗΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ
ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΑΓΓΕΛΟΣ
ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ
ΠΑΠΟΥΤΣΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΠΑΠΠΑΣ ΣΩΤΗΡΗΣ
ΠΑΣΤΡΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΠΑΣΧΑΛΙΔΗΣ ΖΑΧΟΣ
ΠΑΣΧΑΛΙΔΗΣ ΚΟΣΜΑΣ
ΠΑΣΧΑΛΙΔΗΣ ΤΑΣΟΣ
ΠΑΣΧΑΛΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΠΑΤΟΥΛΙΩΤΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΠΑΤΡΙΚΑΚΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ
ΠΑΤΡΟΝΙΚΟΛΑΟΥ ΗΛΙΑΣ
ΠΑΤΣΗΣ ΠΑΥΛΟΣ
ΠΑΥΛΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΠΑΧΝΕΛΗΣ ΤΑΣΟΣ
ΠΕΔΙΑΔΙΤΑΚΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΠΕΛΕΚΟΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ
ΠΕΠΠΑΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΠΕΡΓΙΟΥΔΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΠΕΤΡΙΔΗΣ ΑΝΔΡΕΑΣ
ΠΕΤΡΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΠΕΤΡΙΚΟΣ ΦΙΛΙΠΠΟΣ
ΠΕΤΡΟΛΕΚΑΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΠΕΦΑΝΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΠΗΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΠΙΤΣΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΠΛΙΑΚΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
ΠΟΛΥΔΩΡΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΠΟΛΥΚΡΕΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΡΑΠΑΚΟΥΛΙΑΣ ΣΤΕΛΙΟΣ
ΡΑΠΤΑΚΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΡΑΠΤΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΡΑΣΣΙΑΣ ΠΕΡΙΚΛΗΣ
ΡΑΪΚΟΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ
ΡΕΚΚΑΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΕΛΙΟΣ
ΡΙΧΑΝΑΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΡΟΥΒΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΡΩΜΑΝΟΣ ΠΕΤΡΟΣ
ΣΑΒΒΙΔΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ
ΣΑΓΡΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΣΑΖΑΚΛΗΣ ΑΡΓΥΡΗΣ
ΣΑΚΕΛΛΑΡΙΟΥ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΣΑΛΤΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΣΑΜΑΝΤΟΥΡΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΣΑΜΑΡΑΣ ΑΡΙΣΤΟΣ
ΣΑΜΑΡΙΤΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΣΑΝΙΚΛΕΙΔΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΣΑΡΑΦΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΣΕΚΕΡΟΓΛΟΥ ΜΑΚΗΣ
ΣΕΡΕΤΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΣΗΜΑΝΤΗΡΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΣΙΔΕΡΗΣ ΦΩΤΗΣ
ΣΙΔΗΡΟΠΟΥΛΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΣΙΩΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΣΚΙΑΔΑΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΣΚΛΑΒΕΝΙΤΗΣ ΑΛΕΞΗΣ
ΣΚΟΠΕΛΙΤΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΣΚΟΡΔΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΣΚΟΥΡΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΣΚΡΑΠΑΛΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΣΟΥΛΔΑΤΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΣΟΥΡΓΚΟΥΝΗΣ ΦΩΤΗΣ
ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΣΤΑΜΑΤΙΟΥ ΠΕΤΡΟΣ
ΣΤΑΜΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΣΤΑΣΙΝΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΣΤΑΣΙΝΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΣΤΑΥΡΟΥ ΠΕΤΡΟΣ
ΣΤΕΛΙΑΝΕΣΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΣΤΕΡΓΙΟΠΟΥΛΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΣΤΕΡΓΙΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΣΤΕΦΑΝΙΔΗΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ
ΣΥΜΕΩΝΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΣΥΜΕΩΝΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΣΥΡΟΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΣΧΟΙΝΑΣ ΠΕΤΡΟΣ
ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΥ ΕΛΕΝΗ
ΤΑΓΔΑΛΙΔΗΣ ΜΕΝΕΛΑΟΣ
ΤΑΓΚΑΛΟΓΛΟΥ ΘΟΔΩΡΗΣ
ΤΑΓΚΑΛΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΤΑΛΙΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ
ΤΑΛΙΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ
ΤΑΝΤΑΛΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΤΑΣΚΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΤΑΣΚΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΤΕΜΕΡΤΖΙΔΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ
ΤΕΝΕΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΤΖΑΜΠΟΥΡΛΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΤΖΑΤΖΑΝΑΣ ΛΕΥΤΕΡΗΣ
ΤΖΕΔΑΚΗΣ ΜΑΝΟΣ
ΤΗΛΙΟΠΟΥΛΟΣ ΦΩΤΗΣ
ΤΗΛΙΠΟΥΛΟΣ ΦΩΤΗΣ;;;;
ΤΟΜΑΡΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΤΟΥΛΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΤΡΑΜΠΑΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΤΡΑΝΩΡΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΤΣΑΒΔΑΡΟΓΛΟΥ ΗΛΙΑΣ
ΤΣΑΠΟΥΡΝΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΤΣΑΡΙΤΣΑΝΙΩΤΗΣ ΤΡΥΦΩΝ
ΤΣΑΡΠΟΣ ΘΥΜΙΟΣ
ΤΣΕΡΩΝΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΤΣΕΣΜΕΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΤΣΙΛΩΝΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΤΣΙΜΠΙΔΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΤΣΙΜΠΟΥΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΤΣΙΜΠΟΥΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΤΣΙΩΡΑΣ ΘΟΔΩΡΗΣ
ΤΣΟΓΚΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΤΣΟΛΑΚΗΣ ΛΕΥΤΕΡΗΣ
ΤΣΟΜΙΔΗΣ ΠΑΥΛΟΣ
ΤΣΟΝΑΣ ΣΠΥΡΟΣ
ΤΣΟΥΛΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΤΣΟΥΛΦΑΣ ΑΝΕΣΤΗΣ
ΤΣΟΥΡΓΙΑΝΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΤΣΟΥΡΕΛΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΦΑΝΑΡΙΣΙΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΦΑΝΤΙΔΗΣ ΛΑΖΑΡΟΣ
ΦΑΡΜΑΚΗΣ ΕΥΘΥΜΙΟΣ
ΦΑΡΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΦΕΡΓΑΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΦΛΩΡΑΚΗΣ ΗΛΙΑΣ
ΦΡΑΓΚΙΑΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΦΡΑΓΚΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ ΠΕΤΡΟΣ
ΦΡΑΝΤΖΕΣΚΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΦΩΤΑΚΕΛΗΣ ΑΚΗΣ
ΦΩΤΑΡΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΦΩΤΕΙΝΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΧΑΙΡΕΤΑΚΗΣ ΛΕΥΤΕΡΗΣ
ΧΑΛΙΑΣΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΧΑΛΚΙΑΔΑΚΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΧΑΛΚΟΠΟΥΛΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΧΑΛΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΧΑΡΑΛΑΜΠΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΧΑΡΙΖΟΠΟΥΛΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΧΑΤΖΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΧΑΤΖΑΚΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΙΟΥ ΚΩΣΤΑΣ
ΧΑΤΖΗΓΙΑΝΝΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΧΑΤΖΗΠΕΤΡΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΧΑΤΖΗΣΤΑΥΡΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΧΑΤΖΗΦΩΤΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΧΑΪΔΑΣ ΑΓΓΕΛΟΣ
ΧΟΥΛΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΧΟΥΛΙΑΡΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΧΡΗΣΤΟΥ ΠΡΟΚΟΠΗΣ
ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΥ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΧΡΥΣΑΝΙΔΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ
ΧΡΥΣΑΦΙΝΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΧΡΥΣΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
ΧΡΥΣΟΣΤΟΜΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΧΡΥΣΟΧΟΟΥ ΝΙΚΟΣ
ΨΑΡΟΥΔΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Οι home υπολογιστές, οι κονσόλες και οι φορητές παιχνιδομηχανές της σαιζόν 1991-1992 σας υποβάλλουν τα διαπιστευτήριά τους. Ο,τι θα θέλατε να μάθετε για τα δημοφιλέστερα δείγματα hardware θα το βρείτε με μια σύντομη ματιά στις επόμενες σελίδες.

ATARI

Μοντέλα που κυκλοφορούν: 520STE, 1040STE, Mega ST (περιορισμένος αριθμός)

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Καλώδιο τροφοδοσίας, μονάδα δίσκου 3,5 ιντσών, πληκτρολόγιο, ποντίκι, δισκέτα εκμάθησης, εγχειρίδιο χρήσης. Ειδικά πακέτα-προσφορές περιλαμβάνουν και τίτλους παιχνιδιών ή επαγγελματικών προγραμμάτων.

Μνήμη: 512 KB – 1 MB, επεκτάσιμη εσωτερικά έως τα 4 MB.

Επεξεργαστής: 68000 στα 8 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 640x400 (μονόχρωμη απεικόνιση), 640x200, 320x200 (έγχρωμη απεικόνιση).

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Ηχος: 3 κανάλια ήχου PCM (Yamaha sound chip).

Υποδοχές: Monitor, RF, stereo output, εξωτερικό disk drive, hard disk, centronics (parallel), serial, cartridge port, MIDI in/out, joystick/mouse, joystick/light pen.

Γενικά σχόλια: Ο ST ξεκίνησε την επανάσταση στους home υπολογιστές. Πολύ καλός υπολογιστής γενικής χρήσης. Τα καταφέρνει θαυμάσια τόσο σε παιχνίδια, όσο και σε ημιεπαγγελματικές εφαρμογές. Παραμένει σήμερα ο πιο προσιτός 16-bit υπολογιστής από άποψη τιμής. Νούμερο ένα στις προτιμήσεις της μουσικής βιομηχανίας, λόγω του ενσωματωμένου MIDI port. Υποστηρίζεται από το σύνολο σχεδόν των εταιριών που ασχολούνται με τους home computers. Γνωστός και δημοφιλής διεθνώς. Τεράστια ποικιλία περιφερειακών.

Software υποστήριξη: Σύσσωμη η βιομηχανία games τον υποστηρίζει. Βιβλιοθήκη από τα καλύτερα προγράμματα μουσικής για MIDI. Προγράμματα DTP, WP, Spreadsheets, Databases, MAC-PC software (μέσω emulators), utilities, PD.

Αντιπροσωπία: A-SYSTEMS A.E., Σόλωνος 26, τηλ.: 3640719-3642985.

COMMODORE AMIGA

Μοντέλα που κυκλοφορούν: A500, A2000, A3000.

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: τροφοδοτικό, πληκτρολόγιο, μονάδα δίσκου 3,5 ιντσών, ποντίκι, δισκέτες με την Basic και το λειτουργικό σύστημα, βιβλία οδηγιών.

Μνήμη: 512 KB (A500), 1 MB (A2000), 1 MB (A3000). Πρόσθετες επεκτάσεις εσωτερικά ή εξωτερικά αυξάνουν τη διαθέσιμη μνήμη μέχρι και 8 MB. Ανώτατη επέκταση 9 MB.

Επεξεργαστής: 68000 στα 7,14 MHz (A500-A2000), 68030 στα 16 ή 25 MHz (A3000).

Ανάλυση οθόνης: Διάφορα modes από 320x200 έως 640x400. Προγραμματιζόμενη ανάλυση μέσω software.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Ηχος: 4 κανάλια ήχου stereo (Commodore custom chip)

Υποδοχές: Δύο joystick/mouse, stereo sound, εξωτερικό drive, RS232 (σειριακή), centronics (παράλληλη), RGB/VIDEO (analog-digital), composite monochrome video, expansion slot (CPU BUS-SYSTEM BUS), memory expansion slot (στην A500), εσωτερική επέκταση PC (στις A2000-A3000)

Γενικά σχόλια: Ο ιδανικότερος συνδυασμός hardware. Ασυναγώνιστη σε γραφικά και ήχο στο χώρο των 16-bit, τόσο στο χώρο των games, όσο και στον τομέα της επεξεργασίας εικόνας. Επειτα από ένα άσχημο ξεκίνημα στα 1986, το μηχάνημα έφτασε να ξεπεράσει φέτος σε πωλήσεις τον ST για πρώτη φορά στη Βρετανία και το μέλλον προβλέπεται καλύτερο από ποτέ. Ναυαρχίδες της σειράς οι A2000 και A3000, με την τελευταία να προσφέρει εξαιρετική απόδοση, λόγω του θαυμάσιου λειτουργικού συστήματος και του 68030 που περιέχει.

Software υποστήριξη: Απ' όλα τα software houses. Χιλιάδες παιχνίδια και εφαρμογές. Πρόσβαση στη βιβλιοθήκη του MAC και του MS-DOS μέσω emulators. Ημιεπαγγελματικές εφαρμογές, PD, utilities. Ο κατάλογος μεγαλώνει με ολοένα αυξανόμενο ρυθμό.

Αντιπροσωπία: Computer Agent, τηλ.: 9954855.

ACORN ARCHIMEDES

Μοντέλα που κυκλοφορούν: A310, A3000, A410, A420, A440.

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Πληκτρολόγιο, μονάδα δίσκου 3,5 ιντσών, ποντίκι, καλώδιο τροφοδοσίας, βιβλία οδηγιών, δισκέτες βοηθητικών προγραμμάτων.

Μνήμη: 512 KB (A3000), 1 MB (A310-410), 2 MB (A420), 4 MB (A440)

Επεξεργαστής: Acorn ARM (Risc processor)

Ανάλυση οθόνης: Πολλά modes οθόνης με διαφορετικές αναλύσεις. 320x256 ή 640x256 η ανώτατη ανάλυση σε απλό monitor. 640x512 ανάλυση σε monitor τύπου multi-sync.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Ηχος: 8 κανάλια stereo (ενσωματωμένο μεγάφωνο).

Υποδοχές: centronics, mouse, stereo headphone, 64-pin DIN, expansion slot, video out, I/O interface.

Γενικά σχόλια: Η κορυφή της σύγχρονης τεχνολογίας στο hardware των υπολογιστών στο χώρο των home. Ενα από τα πιο γρήγορα και προικισμένα μηχανήματα που κυκλοφορούν, εμπνέει το θαυμασμό για την προσεγμένη του σχεδίαση και την υπεύθυνη δουλειά από πλευράς firmware (ταχύτατη Basic, online Help, θαυμάσιο λειτουργικό σύστημα). Δυστυχώς μέχρι τώρα δεν έχει δικαιωθεί, αφού του λείπει η σωστή προώθηση.

Software υποστήριξη: Σιγά σιγά εμπλουτίζεται με σχεδιαστικά utilities, επεξεργαστές κειμένου, προγράμματα επεξεργασίας εικόνας, DTP. Πρόσβαση στο MS-DOS μέσω emulator. Λίγοι τίτλοι γνωστών παιχνιδιών. Σχεδόν ολοκληρωμένη βιβλιοθήκη προγραμμάτων, αλλά πολύ μικρή ποικιλία.

Αντιπροσωπία: ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε, Ακαδημίας 98, Πλ. Κάνιγγος, τηλ.: 3622478 – 3644351 – 3607836.

AMSTRAD

Μοντέλα που κυκλοφορούν: AMSTRAD 464+, 6128+

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Πληκτρολόγιο, monitor, μονάδα δίσκου (6128+), ή κασετόφωνο (464+), cartridge, χειριστήριο, βιβλίο οδηγιών.

Μνήμη: 64 K (464+), 128 K (6128+)

Επεξεργαστής: Z80A στα 4 MHz.

Ανάλυση οθόνης: Τρία modes: 160x200, 320x200, 640x200.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Ηχος: 3 κανάλια stereo (Yamaha AY-3-8912).

Υποδοχές: Cartridge, joystick, analog, stereo headphone, AUX, monitor, expansion, εξωτερικό drive, centronics (παράλληλη).

Γενικά σχόλια: Νέο πρόσωπο για ένα πολύ επιτυχημένο μηχάνημα. Ο Amstrad ήταν το πρώτο ολοκληρωμένο σύστημα σε πολύ προσιτή τιμή, με αποτέλεσμα να γίνει τρομερά δημοφι-

λής. Σήμερα, τα 8-bit έχουν χάσει αρκετό έδαφος, αλλά η επανεμφάνιση της σειράς "Plus" τους επαναφέρει στην επικαιρότητα. Πολύ καλό μηχάνημα, με βασικό προτέρημα τον καλό συντελεστή κόστους προς απόδοση.

Software υποστήριξη: Πολύ καλή, στα πλαίσια των δυνατοτήτων ενός 8-μπιτου μηχανήματος. Πολλά παιχνίδια, ενώ εμφανίζονται τα πρώτα games σε cartridges.

Αντιπροσωπία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4.

ΚΟΝΣΟΛΕΣ

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, δύο χειριστήρια, 1 cartridge (standard πακέτο).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 1 MB.

Επεξεργαστής: 6502 στα 1 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 256x240

Διαθέσιμα χρώματα: 52

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Sprites: 64

Γενικά σχόλια: Η παιχνιδομηχανή με τις περισσότερες πωλήσεις σε όλο τον κόσμο, όχι τόσο λόγω των hardware δυνατοτήτων της, όσο λόγω των πολύ εθιστικών και καλογραμμένων παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν γι' αυτήν. Εχει πίσω της μια εταιρία με άριστη γνώση του marketing, η οποία ξέρει να προωθεί και να υποστηρίζει τα μηχανήματά της. Πλήθος έξτρα περιφερειακά.

Αντιπροσωπεύεται επίσημα και στη χώρα μας.

Software υποστήριξη: Εκατοντάδες τίτλοι στο εξωτερικό. 12 τίτλοι ήδη διαθέσιμοι στην Ελλάδα.

Αντιπροσωπία: C.ITOH & CO HELLAS Ltd (Nintendo), Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.

SEGA MASTER SYSTEM

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, παιχνίδι σε smart card (Hang on)

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Επεξεργαστής: Z80.

Ανάλυση οθόνης: 256x192

Διαθέσιμα χρώματα: 64

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΟΧΙ

Sprites: 64

Γενικά σχόλια: Η δεύτερη δημοφιλέστερη παιχνιδομηχανή στον κόσμο. Χρησιμοποιεί παλιά αλλά δοκιμασμένη και φτηνή τεχνολογία. Μεγάλη ποικιλία εξαρτημάτων και περιφερειακών. Καλή και συνεπής υποστήριξη από τη μεγαλύτερη βιομηχανία games software παγκοσμίως.

Software υποστήριξη: Πολύ μεγάλη. Μπορείτε να βρείτε τους γνωστότερους τίτλους.

Αντιπροσωπία: INTERIA A.E, Ελ. Βενιζέλου 9, Καλλιθέα, τηλ.: 9563893, 9565708.

SEGA MEGADRIVE (GENESIS)

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 1 παιχνίδι (Altered Beast).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Επεξεργαστής: 68000 στα 8 MHz + Z80B

Ανάλυση οθόνης: 320x224

Διαθέσιμα χρώματα: 512

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 64

Σύνδεση με τηλεόραση: ΝΑΙ

Σύνδεση με monitor: ΝΑΙ (RGB/SCART)

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ (ακουστικά)

Sprites: 80

Γενικά σχόλια: Θαυμάσιο δείγμα της τεχνολογίας των 16-bit. Γρήγορη και εντυπωσιακή παιχνιδομηχανή, με ήχο και γραφικά, πολύ ανώτερα των home computers, στα επίπεδα των arcade coin-ops.

Software υποστήριξη: Από τη "μαμά" Sega οι κυριότεροι τίτλοι. Οχι τόσο πλούσια όσο των 8-μπιτων παιχνιδομηχανών, αλλά επαρκής.

Αντιπροσωπία: INTERIA A.E, Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708

NEC PC ENGINE

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 1 παιχνίδι.

Μοντέλα που κυκλοφορούν: PC Engine, TurboGraphx (16-bit), PC Engine φορητό (συμβατό με το επιτραπέζιο).

Επεξεργαστής: 65C02 στα 7,8 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 256x216

Διαθέσιμα χρώματα: 512 (PC Engine), 1.024 (TurboGraphx).

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 32

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 64 (PC Engine), 128 (TurboGraphx).

Γενικά σχόλια: Θαυμάσια παιχνιδομηχανή, με δυνατότητες ανάμεσα στα 8 και τα 16-μπιτ. Αν και το hardware της δεν είναι τόσο ανεπτυγμένο, όσο των καθαρόαιμων 16-μπιτων, είναι εντυπωσιακή στην κίνηση και στον ήχο. Το πρώτο μηχάνημα που χρησιμοποίησε CD-ROM, εγκαινιάζοντας έτσι τη νέα εποχή του CD-I. Πολύ δημοφιλής στην Ιαπωνία. Δεν υποστηρίζεται δυστυχώς από τη NEC στην Ευρώπη.

Software υποστήριξη: Αρκετά μεγάλη από καλούς και γνωστούς τίτλους. Πολλοί από αυτούς χρησιμοποιούν και το CD-ROM, με εντυπωσιακά αποτελέσματα.

NINTENDO SUPER FAMICOM

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 1 παιχνίδι (Super Mario World).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 16 MB.

Επεξεργαστής: 65C816 στα 3,58 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 512x512

Διαθέσιμα χρώματα: 32.768

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 256

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 128

Γενικά σχόλια: Κάτω από την προστασία της αυτοκρατορίας της Nintendo, η κονσόλα δείχνει να έχει κερδίσει το παιχνίδι προτού καλά καλά διαδοθεί. Ολοι οι ανεξάρτητοι κατασκευαστές δουλεύουν και ετοιμάζουν κάτι γι' αυτήν. Ισως η κονσόλα που θα έχουμε όλοι μας κάποια στιγμή στο άμεσο μέλλον.

Software υποστήριξη: Είναι νωρίς ακόμη να μιλάμε για ποικιλία τίτλων. Ωστόσο, ένα παιχνίδι βγήκε και δείχνει τι πρόκειται να ακολουθήσει. Το Super Mario World θεωρείται το καλύτερο και πιο προσεγμένο παιχνίδι όλων των εποχών. Με δεδομένη τη συνέπεια και τη σοβαρότητα της Nintendo, προβλέπεται να ανατείλει μια νέα εποχή στο games software μέσα από τη βιβλιοθήκη της Famicom.

Αντιπροσωπία: C.ITOH & CO HELLAS, LTD. (NINTENDO), Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.

SNK NEO-GEO

Περιλαμβάνεται στη συσκευασία: Κονσόλα, μονάδα χειριστηρίου.

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 330 MB.

Επεξεργαστής: 68000 στα 12 MHz, Z80A στα 4 MHz.

Διαθέσιμα χρώματα: 65.536

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 4.096

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 380

Γενικά σχόλια: Μηχάνημα state-of-the-art ή

αλλιώς η Μερσεντές των παιχνιδομηχανών. Πανίσχυρη και πανάκριβη. Πολύ μακριά σε δυνατότητες απ' οτιδήποτε κυκλοφορεί μέχρι τώρα. Τεράστια sprites, φανταστικός ψηφιακός ήχος. Καμιά διαφορά δεν υπάρχει ανάμεσα στο NEO-GEO και τις παιχνιδομηχανές των "ουφάδικων". Η ανεπτυγμένη σχεδίαση επιτρέπει την αποθήκευση τεράστιων παιχνιδιών ανά cartridge. Συνιστάται ανεπιφύλακτα σε όσους users μπορούν να την "αναθρέψουν".

Software υποστήριξη: Τα παιχνίδια, αν και εντυπωσιακά, υστερούν μέχρι τώρα σε gameplay. Συγχρόνως είναι πανάκριβα (πέντε φορές ακριβότερα από των άλλων 16-μπιτων παιχνιδομηχανών). Στο εξωτερικό το πρόβλημα έχει λυθεί εν μέρει με τη δημιουργία clubs που νοικιάζουν cartridges για ένα μήνα. Λίγοι τίτλοι προς το παρόν.

C64 GAMES SYSTEM

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 4 παιχνίδια (Klax, Finedish Freddy, Flimbo's Quest, International Soccer).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 4 MB.

Επεξεργαστής: 6502 στο 1 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 160x200

Διαθέσιμα χρώματα: 16

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΟΧΙ

Sprites: 8

Γενικά σχόλια: Η μετενσάρκωση του Commodore 64, ενός μηχανήματος που μας κράτησε καλή παρέα την προηγούμενη δεκαετία και αποτελούσε σίγουρα την καλύτερη 8-bit παιχνιδομηχανή. Χωρίς πληκτρολόγιο, αλλά με την υποστήριξη και την αίγλη της Commodore. Για νοσταλγούς και users μετρίων οικονομικών δυνατοτήτων.

Software υποστήριξη: Μέχρι τα Χριστούγεννα αναμένονται περίπου 100 τίτλοι. Τα παιχνίδια σε γενικές γραμμές είναι καλά.

Αντιπροσωπία: COMPUTER AGENT, τηλ.: 9954855.

AMSTRAD GX4000

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, 2 χειριστήρια, 1 παιχνίδι (Burnin' Rubber).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 128 KB.

Επεξεργαστής: Z80A στα 4 MHz.

Ανάλυση οθόνης: Οπως των υπολογιστών Amstrad CPC.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 32

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 32

Γενικά σχόλια: Στα ίχνη της Commodore. Ενα μηχάνημα που ξεπήδησε από ένα δημοφιλή υπολογιστή. Ομως, εδώ το hardware είναι αναβαθμισμένο και υπόσχεται περισσότερα. Για όσους δεν θέλουν να διαθέσουν πολλά χρήματα για τη διασκέδασή τους, πρόκειται ίσως για την ιδανική λύση.

Software υποστήριξη: Πολλά software houses δουλεύουν για να ανατρέψουν τη φτωχή εικόνα που παρουσιάζει το διαθέσιμο software. Πολλοί τίτλοι έχουν ανακοινωθεί και αναμένονται σύντομα.

Αντιπροσωπία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4.

ΦΟΡΗΤΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

NINTENDO GAMEBOY

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, οθόνη (ενσωματωμένη LCD), χειριστήριο (ενσωματωμένο), 1 παιχνίδι (Tetris).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 64 KB.

Επεξεργαστής: Z80A (ειδική σχεδίαση) στο 1 MHz.

Διαθέσιμα χρώματα: -

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 4 αποχρώσεις του γκρι.

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ (ακουστικά)

Sprites: 40

Γενικά σχόλια: Ο,τι και να 'ναι, είναι Nintendo. Αν και η τεχνολογία που χρησιμοποιεί δείχνει κάπως ξεπερασμένη, το Gameboy είναι η φορητή κονσόλα που κυριαρχεί ανά τον κόσμο. Μην ξεχνάμε άλλωστε ότι ήταν και η πρώτη φορητή κονσόλα που παρουσιάστηκε, ανοίγοντας το δρόμο. Εχει σαν όπλο της τη μεγάλη αγάπη του νεαρόκοσμου, κυρίως στην Αμερική.

Τρομερές δυνατότητες προσφέρει η θύρα σύνδεσης δύο Gameboy.

Software υποστήριξη: Ηδη είναι επαρκής η ποικιλία των παιχνιδιών.

Αντιπροσωπία: C.ITOH & CO HELLAS, LTD (NINTENDO), Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.

ATARI LYNX

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, οθόνη (έγχρωμη LCD ενσωματωμένη), χειριστήριο (ενσωματωμένο), 1 παιχνίδι (California Games).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 8 MB.

Επεξεργαστής: 6502 στα 16 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 160x102

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: Ειδικές ρουτίνες hardware αξιοποιούν όλα τα γραφικά σαν sprites!

Γενικά σχόλια: Δύο γεγονότα πείθουν το χρήστη για το Lynx: α) Είναι παιδί της ονομαστής Atari και β) Σχεδιάστηκε από μέλη που δημιούργησαν στα 1983 την Amiga. Επειτα απ' αυτά, τίποτε δεν πρέπει να μας εκπλήσσει. Ούτε τα 8 MB των cartridges, ούτε η δυνατότητα multiplayer, ούτε η απίστευτη ταχύτητα των sprites, ούτε ο ήχος που πρέπει να ακούσετε για να πιστέψετε, ούτε τα πολύ καλά γραφικά. Ανεβαίνει γοργά σε προτιμήσεις και πωλήσεις.

Software υποστήριξη: Οι τίτλοι δεν είναι πολλοί προς το παρόν, αλλά το μέλλον δεν ανησυχεί την Atari.

Αντιπροσωπία: A-SYSTEMS A.E., Σόλωνος 26, τηλ.: 3640719-3642985

SEGA GAMEGEAR

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, οθόνη (ενσωματωμένη έγχρωμη LCD), χειριστήριο (ενσωματωμένο), 1 παιχνίδι.

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Επεξεργαστής: Z80A στα 3,58 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 160x146

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Γενικά σχόλια: Προσπαθεί να βρει το δρόμο της στην αγορά των φορητών παιχνιδομηχανών, όπου ο ανταγωνισμός είναι ήδη πολύ σκληρός. Προσφέρει ό,τι προσφέρει και το Lynx, αλλά με υψηλότερη τιμή. Καλή κίνηση η κυκλοφορία φορητού δέκτη TV, ο οποίος το μετατρέπει σε έγχρωμη τηλεόραση.

Software υποστήριξη: Λίγα μέχρι στιγμής, αλλά η Sega μπορεί και υπόσχεται τους περισσότερους από τους δημοφιλέστερους τίτλους της.

Αντιπροσωπία: INTERIA A.E, Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708.

Οσες εταιρίες ή αντιπρόσωποι θέλουν να καταχωρίσουν στον οδηγό αγοράς του PIXEL κάποιο προϊόν τους, πρέπει να επικοινωνήσουν με τη σύνταξη του περιοδικού στα τηλέφωνα 9238672-5.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο......... με το ποσό των 4.950 δρχ. αντί των 5.500 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

Τ.Κ.

ΤΗΛΕΦΩΝΟ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

Τ.Κ.

ΤΗΛΕΦΩΝΟ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 200 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

☐ **Computers**

☐ **Software**

☐ **Περιφερειακά**

☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520



CLOTHING DEPARTMENT
FOR SPECIAL CUSTOMERS

EMANUEL & CO.

MADE IN ITALY

ΕΙΣΑΓΩΓΕΑΣ & ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: Σ. ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ

ΙΩΑΝ. ΜΕΤΑΞΑ 16, ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 8980.546 - 8946.155, Fax: 8941.658